22 TESZT – 10 BEMUTATÓ – 8 VIDEOTESZT – PROFI VÍRUSIRTÓ – GAMER KONFIGURÁCIÓ-AJÁNLÓ

PC GURU

116 OLDALON!

RSZÁG LEGOLVASOTTABB
ZINJA

1995 Ft 2012. 06.

TELJES JÁTÉK
nail'd
6000 FT ÉRTÉKBEN

TESZT ÚJRA ROMBA DÖNTHETJÜK NEW YORKOT!
PROTOTYPE 2

KIPRÓBÁLTUK! KÉSZÜL A LEGJOBB LEGO JÁTÉK?
LEGO BATMAN 2

BEMUTATÓ MINDEN, AMIT TUDNI AKARTÁL AZ ÚJ RÉSZRŐL
RESIDENT EVIL 6

TOM CLANCY'S GHOST RECON FUTURE SOLDIER™

KIPRÓBÁLTUK! Hosszú órákon keresztül játszottunk a Ghost Recon széria legújabb fejezetével, amely a híresztelésekkel ellentétben nem lett egy Gears of War klón, ellenben szinte tökéletesen házasította a taktikát a lendületes játékmenettel.

TESZT JOBB, MINT A SOROZAT!
THE WALKING DEAD

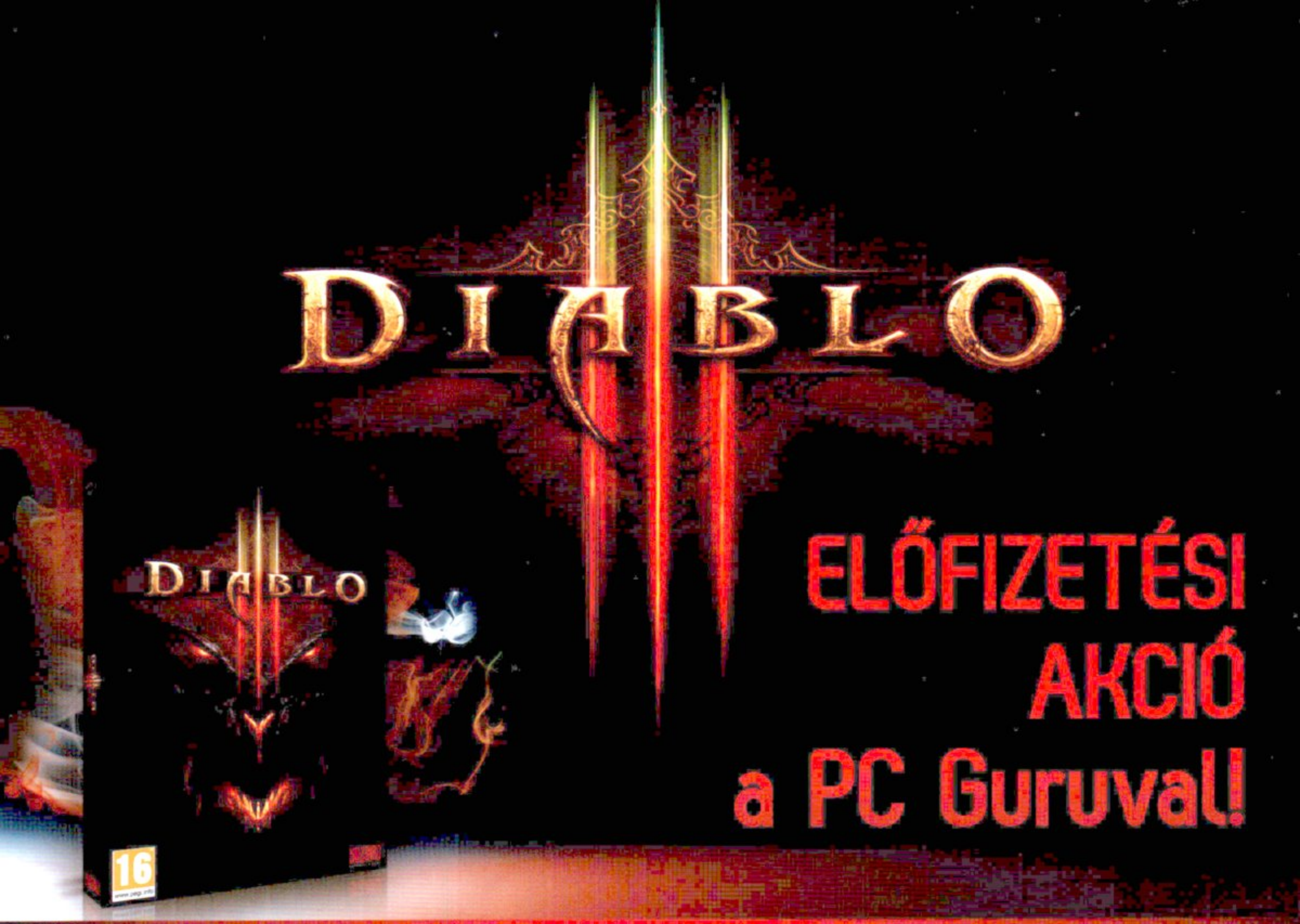
ESET SMART SECURITY
1 hónapos teljes licenc a magazinhoz

MINDIG CSAK NEW YORK!
CRYSIS 3
A frissen bejelentett harmadik részben ismét New Yorkban fogunk zúzni, de a jövőben!

HONGKONGBÓL SZERETETTEL!
SLEEPING DOGS
Kipróbáltuk az új néven támadó True Crime-ot, és kellemes tapasztalatokkal gyarapodtunk.

24 DOLOG, AMIT TUDNOD KELL!
ASSASSIN'S CREED 3
Összegyűjtöttük a legfontosabb információkat az ősszel érkező folytatásról.

KŐKEMÉNY AKCIÓ-SZEREPJÁTÉK
DRAGON'S DOGMA
A Capcom legújabb játéka sokkal többet nyújt, mint ahogy azt elsőre gondolnánk.



ELŐFIZETÉSI AKCIÓ a PC Guruval!

DIABLO 3 + PC GURU ELŐFIZETÉS

Negyedéves előfizetés	(3 lapszám):	15.990,-
Féléves előfizetés	(6 lapszám):	19.990,-
Éves előfizetés	(12 lapszám):	26.990,-

Ha szeretnél előfizetni, akkor irány a webshop!

www.pcguru.hu/webshop

Meglévő előfizetőink kedvezménnyel hosszabbíthatják meg előfizetésüket!

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni, a Diablo 3 postázásának várható időpontja: 2012. május 15. után.
3.) A Diablo 3 játékot csak a játék megjelenését követően tudjuk postázni az előfizetőinknek.
4.) A meglévő folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu email címen vagy a 06-20/599-4697-es telefonszámon.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Birkás Péter (Bate) • bate@pcguru.hu
Szerkesztők
Takács Gábor (Wilson) • wilson@pcguru.hu
Simonyi Gáspár (Mo) • mo@pcguru.hu
DVD-szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szűcs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: (06-30) 657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1 995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 16 990 Ft; 6 lapszám: 9570 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: (06-20) 599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: Infopress Group Hungary Zrt.
Felelős vezető: Lakatos Imre

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

„A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra."

■ TOVÁBBRA IS 116 OLDALON
■ TESZT ÉS BEMUTATÓÖZÖN

Amikor nincs idő unatkozni...

Nem panaszkodásképp mondom, de áprilisban sem unatkoztunk. Alig adtuk le a nyomdának a 2012/05-ös PC Gurut, már csomagoltunk is, hogy megjelenhessünk a tavaszi PlayIT-en, amin minden fáradtságunk ellenére elég jól éreztük magunkat. Rengeteg olvasóval találkoztunk és beszélgettünk, és bízom benne, hogy ti is legalább annyira élveztétek a rendezvényt, mint a PC Guru lelkes kis csapata. A játékshow után aztán nem nagyon volt idő pihenni, hiszen ismét egy 116 oldalas újságot kellett megtölteni tartalommal, amihez a játékipar ezúttal is kellő muníciót biztosított. Tesztből nem kevesebb, mint 22 darabot sikerült a mostani számunkba zsúfolni, és bemutatókból is akad egy pár, összesen 10 cikk várja, hogy készülőben lévő vagy hamarosan megjelenő programokat ismertessen meg veletek.

A lap elkészítése egyébként különösen mókásra sikeredett ebben a hónapban, hiszen miközben mi azon voltunk, hogy egy tartalmas magazint nyújtsunk át nektek, az irodaházban, ahol dolgozunk, elkezdték bontani körülöttünk az emeletet, így miközben mi a billentyűzetet koptattuk, a derék munkásemberek falakat és oszlopokat döntöttek ki tőlünk alig pár méterre. A helyzet végül akkor optimalizálódott, amikor ismét összecuccoltunk mindent, és egy emelettel lejjebb költözve egy jóval nagyobb és kellemesebb irodát vettünk a birtokunkba – ha minden jól megy, akkor a következő számban egy videó keretében ismét megmutatjuk nektek, hogy hol is készül a kedvenc magazinotok.

Hiába azonban a PlayIT, a költözés és a rengeteg tesztelnivaló, ebben a hónapban is jutott idő a DVD-melléklet feltöltésére: összesen nyolc videoteszt és a már megszokott Külvilág rovatunk várja a nézőket, és természetesen a teljes játék sem maradt le a korongról. Ez utóbbi egy izgalmas darab, a 2011 elején megjelent Nail'd, egy könnyed és féktelen szórakozást biztosító versenyjáték, amiben arcade stílusban lehet csapatni mindenféle látványos pályákon, akár multiban is!

Végezetül, mielőtt még belevetnétek magatokat a cikkek közé, elárulom, hogy a következő szám egy igazi mérföldkő lesz a PC Guru életében, és ebből az alkalomból ismét meglepetésekkel készülünk a számotokra. Júniusban minden ki fog derülni, de addig is, jó olvasást, jó játékot, és...

...A GURU LEGYEN VELETEK!

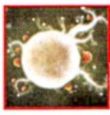
Bate

HÓNAP JÁTÉKA

The Walking Dead

Az elmúlt hónapok egyik legkellemesebb meglepetése a The Walking Dead játék, ami letaglózott minket a hangulatával.

HÓNAP TESZTJE



Botanicula

A Machinariumot is készítő Amanita Design ismét egy újabb kis csodát alkotott. Cuki kalandjáték mindenkinek!

A HÓNAP BEMUTATÓJA

Ghost Recon: Future Soldier

A megjelenés előtt próbálhattuk ki a sokat megélt sorozat legújabb epizódját. Bemutató hat oldalon!

Bruce Willis épp itt forgat a városban, de sajnos nem sikerült statisztaként helyet kapnunk a forgatáson. Sebaj, hiszen mi már úgyis kinőttük a statiszta szerepet. Nézzük, kinek mi volt a legnagyobb performansza élete során!

Bate

Ha nem számítjuk a Külvilág videókat, akkor a legnagyobb szereplésem a Koldus és Királyfi volt az általános iskolában. Én játszottam a koldust, és még egy nagyobb városban is felléptünk vele, de azt mondták, hogy túl hosszú, így egy felvonást kihagytunk. Akkor valami eltört bennem...

Miguel

Általánosban tagja voltam a macskakirálynő palotaőrségének (2 mondat), illetve játszottam török katonát, aki elkergette a jogos jussáért érkező kakast (3 mondat). Mindkét darabbal a megyei döntőig jutottunk, nem kis részben az én színészi játékom miatt, természetesen.

Chris

A legemlékezetesebb talán az volt, amikor a kedvesemmel, Bate-el és Miguellel „felléptünk" a Westend közepén, hogy bemutassuk az új Guitar Hero játékot, s nekem kellett énekelni. De a 24-órás Dragon Age verseny se volt kutya, ahol angolul interjúztak velünk a turistaforgalom közepén.

JohnBart

Eddigi egyetlen zajos közönségsikeremet bolondvőlegénynek öltözve arattam bátyám esküvőjén. A perfomanszról mindent elmond, hogy a menyasszony az egyik ivócimborám volt, a csókot követő táncunkkal pedig 500 forintot kapartam össze a násznéptől.

Wilson

Többszörös platinalemezes, „Looking for a freedom" című számommal, a Berlini fal tetején állva döntöttem le a kommunista rendszert, egymagam, a hangom és a hajam erejével egyesítve a két Németországot, elhozva a világbékét Európába (is)!

Midnite_

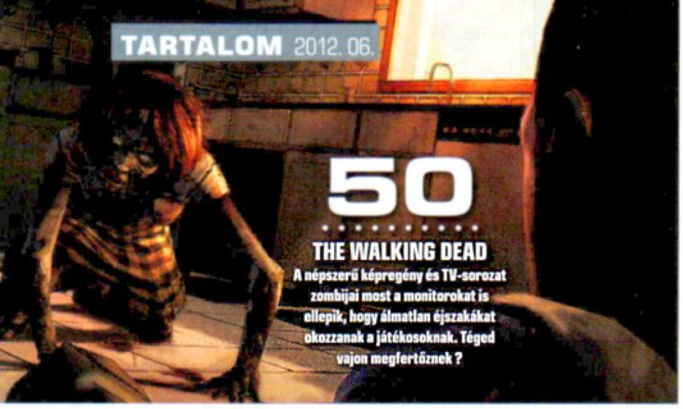
A legnagyobb közönségsikert az a produkció aratta, mikor egy barátommal duettként elénekeltünk a Rammstein Du Hast című számát. Jó, elhörögtük. Az élőben közvetített videó máig megtalálható a neten, és a józan ízlést megcáfolva rettentő népszerű is.

Chocho

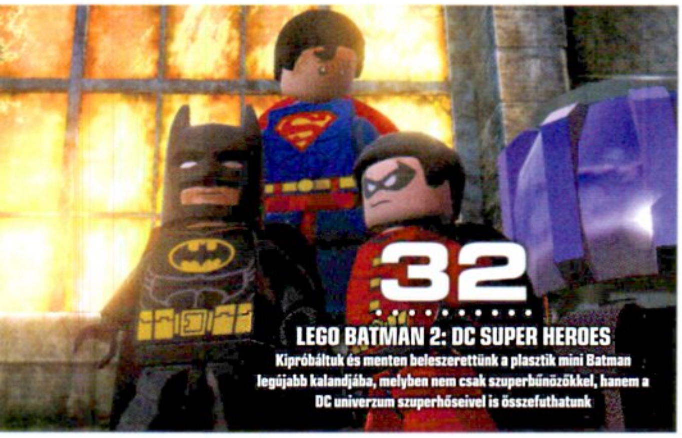
Bár nem ez volt a legnagyobb, kétség kívül a legemlékezetesebb: általános iskolában a napközivel adtuk elő a János Vitézt, amiben egyszerre játszottam óriást, huszárt, királyt és matrózt, és mindössze egyetlen mondatnyi szövegem volt. Inkább befogom.

Mo

Egy tv-s vetélkedőben egy szappanopera epizódot kellett eljátszanunk (Bate-tel egyetemben), és mi ugyan baromira elégedettek voltunk magunkkal, mégis a legkevesebb pontot kaptuk a zsűritől. A karrierem azóta megindult a lejtőn, és kénytelen vagyok bármit elvállalni. Még Külvilág videókat is.



50
THE WALKING DEAD
A népszerű képregény és TV-sorozat zombijai most a monitorokat is ellepik, hogy álmatlan éjszakákat okozzanak a játékosoknak. Téged vajon megfertőznek ?



32
LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES
Kipróbáltuk és menten beleszerettünk a plasztik mini Batman legújabb kalandjába, melyben nem csak szuperbűnözőkkel, hanem a DC univerzum szuperhőseivel is összefuthatunk

34
GHOST RECON: FUTURE SOLDIER
A Ghost-csapat vezetőjeként testhezálló feladat vár ránk: meg kell akadályoznunk a Szovjetunió újraegyesítését.
Hat oldalas bemutatónkban megtudhatjátok miként vihetitek ezt végbe a Ubisoft várva várt taktikai TPS játékában.

Tartalom

BEMUTATÓ

008 Hírek
012 Indie hírek
014 Lost Planet 3
016 Epic Mickey 2
018 Sleeping Dogs
020 Resident Evil 6
024 Halo 4
026 Akaneiro: Demon Hunters
028 Akaneiro interjú
030 Crysis 3
032 Lego Batman 2: DC Super Heroes
034 Ghost Recon: Future Soldier

TESZT

042 Risen 2: Dark Waters
046 Confrontation
048 Men of War: Condemned Heroes
049 Captain Morgane and the Golden Turtle
050 The Walking Dead
054 Shoot Many Robots
056 Prototype 2
060 Top Gun Hard Lock
062 Lunar Flight
063 Botanicula
064 Tribes: Ascend
066 Naval War: Arctic Circle
067 Superbrothers: Swords & Sworcery EP
070 Dragon's Dogma
074 Silent Hill: Downpour
076 Trials Evolution
078 Pandora's Tower
079 Kid Icarus: Uprising
080 PS Vita játéktesztek

PC GURU EXTRA

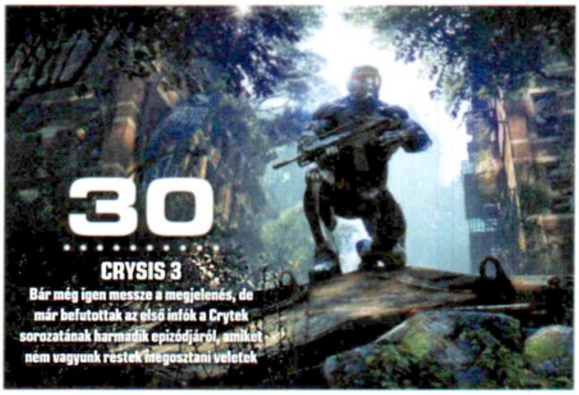
040 24 dolog, amit tudnod kell az AC 3-ról
068 A törvény másik oldalán: GTA IV mod
072 Dragon's Dogma tippek/trükkök

HARDVER

088 Hardver hírek
090 Apple Tv
092 6 videokártya tesztje
094 Game Broadcaster HD
095 Hardver bemutató
096 5 Androidos telefon bemutatója
098 Guru ÁlomPC
100 Homok a gépezetben
102 Hardvermentőöv

ROVATOK

082 Top 5 Legjobb vétel
083 Nosztalguru
084 Gondolatébresztő
086 Játékmentőöv
104 Levrov
108 Külvilág
112 Egy kis közösségi élet



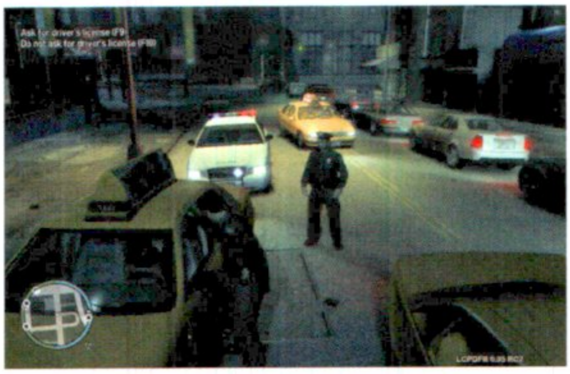
30
CRYSIS 3
Bár még igen messze a megjelenés, de már befutottak az első infók a Crytek sorozatának harmadik epizódjáról, amiket nem vagyunk restek megosztani veletek

70
DRAGON'S DOGMA
Leteszteltük a Capcom szörnyes akció-szerepjátékát, ami hibái ellenére is tetszett nekünk, ráadásként pedig két oldalnyi tippet és trükköt is összeszedtünk a túléléshez

56
PROTOTYPE 2
Antipatikus főhős és kevés újdonság: ennél azért többre számítottunk a Prototype folytatásától

DVD-TARTALOM

Töméntelen mennyiségű videoteszt és GTA IV modok!



GTA IV - RENDŐRSÉGI RIADÓ

JÁTÉK MOD

Magazinunk 68. oldalán bemutatunk két nagyon jól sikerült modot mindenki kedvenc autós-tolvajos-bűnözős játékához, a GTA IV-hez. Az LCPD First Resonse és a Police Pursuit névre keresztelt kiegészítések pontosan azt nyújtják, amit a címük is sejtet: végre a jó fiúk oldaláról is megismerhetjük Liberty City utcáit, szirénával, bűnüldözéssel, meg mindennel, ami ilyenkor dukál. A két modot megtalálhatjátok a DVD-melléklet EXTRA könyvtárában, a csomagokban útmutatót is fellelhettek a telepítésükhöz.

PC GURU LIVE

VIDEOTESZTEK

Ebben a májusban igazán kitettünk magunkért, ugyanis nem kevesebb, mint nyolc játékról sikerült videobemutatót készítenünk. DVD-mellékletünkön közel 2GB-ot szenteltünk ennek a témának, hiszen olyan játékokból sikerült mozgóképeket rögzítenünk, mint az ingyenesen játszható Tribes: Ascend, a Telltale legújabb kalandjátéka, a The Walking Dead, vagy a nemrég megjelent kalózos szerepjáték, a Risen 2. Ne feledjétek, hogy amennyiben régebbi tesztjeinkre is kíváncsiak vagytok, látogassátok meg YouTube csatornánkat (youtube.com/pcguruonline)!

TURKÁLÓ

INGYENES IRODAI PROGRAMCSOMAG

Amennyiben teljes játékunk olyan barátságos méretű, mint a jelenlegi Nail'd, sosem feledkezünk meg Turkáló rovatunkról, ahova rengeteg hasznos felhasználói program, valamint a legfrissebb videokártya driverek is felkerülnek. Válogatásunkban sok új verziót találhattok kedvenc programjainkból, többek közt képkezelők, vírusirtók és médialejátszók várják a telepítést. Friss kiadás érkezett az ingyenes irodai programcsomagból, a LibreOffice-ból is, mely még mindig ingyenes és szabadon terjeszthető - remek alternatívát jelent a méregdrága konkurenshez képest.

PC GURU LIVE

KÜLVILÁG

Végre kisütött a nap (mit kisütött, kirobbant az égből!), mi pedig ennek apropójából fogtuk magunkat, s levánszorogtunk a közeli parkba, hogy egy kis D-vitamin kerüljön a szervezetünkbe. Ha pedig már ott voltunk, készítettünk egy összeállítást a közelgő filmkínálatból, magyarán bemutatunk négy érdekesnek ígérkező alkotást, melyek valamikor a nyáron kerülnek vetítésre. Bár Bate és Mo a legtöbb esetben csak a szájukat húzzák az előzetesek láttán, higgyétek el, ott lesznek a vetítés első hetében mindegyiknél!

ÍZELÍTŐ

A piszok nagy kánikula és a Diablo III közelgő megjelenése ne tántorítson el senkit sem attól, hogy megnézze e havi DVD-mellékletünket, hiszen ez alkalommal is rengeteg érdekességgel várunk benneteket! Ott van rögtön például az a nyolc videoteszt, melyek az elmúlt hónap sűrű válogatásából álltak össze számotokra. Lencsevégre kaptuk az októberben PC-re is érkező Dragon's Dogmát, kipróbáltuk a legújabb Ridge Racert, valamint nyakig merültünk a vérben és a mocsokban ahhoz, hogy letesztelhessük a legújabb Resident Evil részt. Ez utóbbi nem volt túl egyszerű feladat, Chrisnek újabb félezer hajszála odalett...

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/webshop** webcímre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

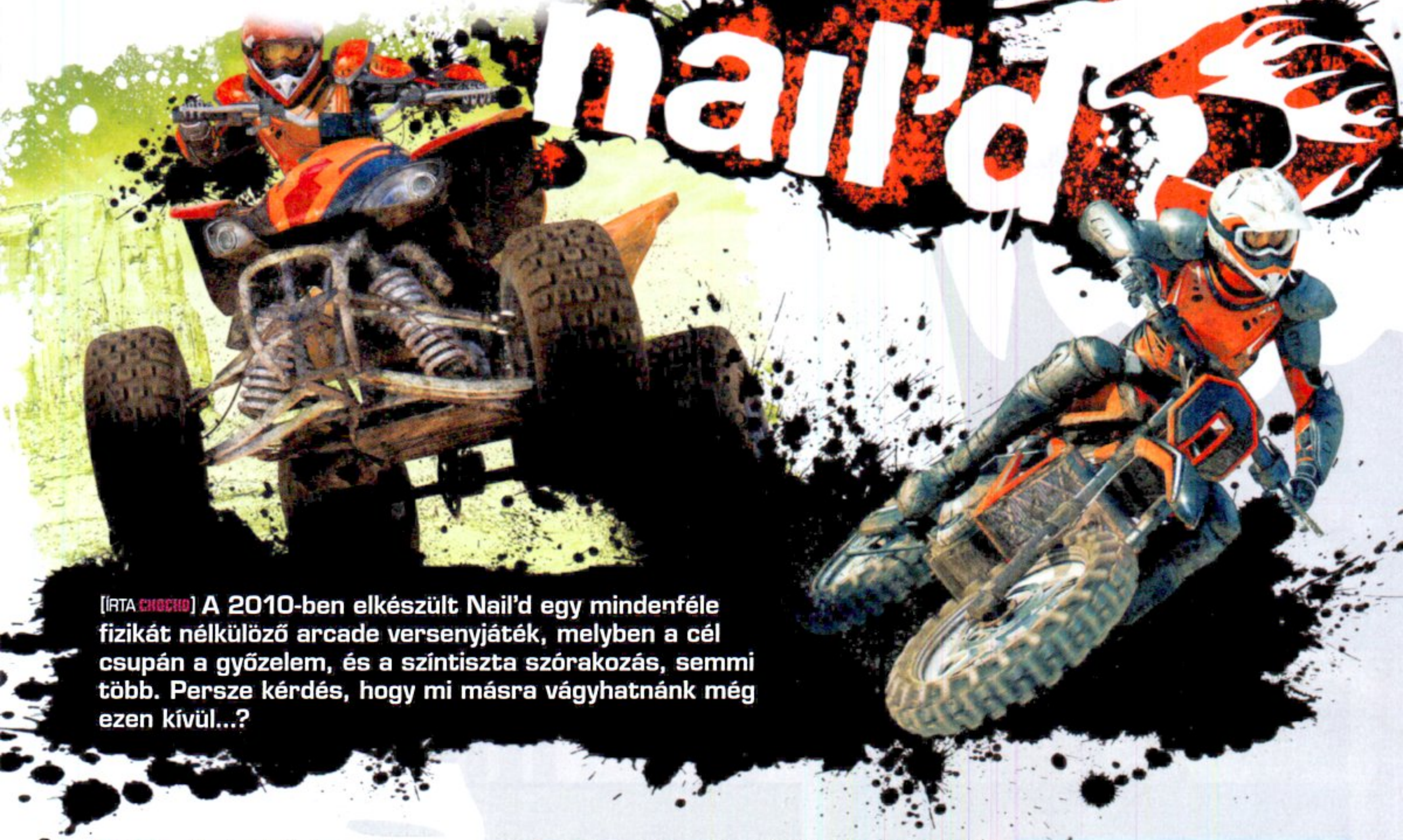
Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: 5TU3RR

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 5**-ös verzióját. A jelen számunkban található kód **2012. július 1-ig** érvényes.

KIVAN A NÉGY KEREKE

nail'd



[ÍRTA CHOCHO] **A 2010-ben elkészült Nail'd egy mindenféle fizikát nélkülöző arcade versenyjáték, melyben a cél csupán a győzelem, és a színtiszta szórakozás, semmi több. Persze kérdés, hogy mi másra vágyhatnánk még ezen kívül...?**

Úgy látszik, a történelem ismétli önmagát, hisz alig pár hónapja nyújtottuk át nektek a remek Pure című kvados versenyjátékot, és bár akkor keseregtünk egy sort, amiért kevés program jelenik meg a témában, most egy újabb pazar kvadosmotoros őrülettel lepünk meg benneteket. Ez a Nail'd, a Techland (veteránoknak a Chromeról és az Xpand Rallyról, újoncoknak a Call of Juarez sorozatról és a Dead Islandről lehet ismerős a csapat) 2010-es munkája, mely bár koránt sem olyan eredeti és újszerű, mint a Pure volt a maga idején, de kiváló szórakozást nyújt bármilyen korosztály részére, még akkor is, ha valaki épp nem rajong az arcade versenyjátékokért.

KVAD ELŐTTEM, KVAD UTÁNAM

Bizony, arcade, ez a legfontosabb jelző, amit meg kell jegyezni a Nail'ddel kapcsolatban. Nincs itt kérem semmilyen fizika, realitás, vagy akár veszély, krosszmotorjaink és kvadjaink eszelős sebességgel száguldanak keresztül minden akadályon, hogy pár ugrató után szó szerint az egekig röppenjenek – nem vicc, van egy pálya, ahol hőlégballonok között kell szlalomoznunk, több tíz méter magasban egy szakadék felett. Történet, háttérvilág, vagy egyéb felesleges sallang sincs, csak egy, a játék gerincét képező karriermód, ami cirka 10-12 óra alatt vezet végig a tucatnyi változatos pályán. A motorok és kvadok viselkedése szinte már-már nevetségesen eltúlzott, ahogy a sebességérzet és a könnyed játékmenet sem épp a hardcore szimulátor-rajongóknak kedvez. Ez viszont nem baj, sőt, hozzájárul a Nail'd gyermeteg bájához. Mert legyünk őszinték, gyerekként a játszótér fából eszkábált motorján sem úgy képzeli az ember, hogy egy rossz esés a géppel, és élete hátralévő részét kerekesszékben tölti – már ha lesz hátralévő rész, ugyebár. Nem, hanem élvezetes, szabad élményekről álmodik, melyek csak úgy dübörögnek a Nail'd lemezén, méghozzá kiváló játékélményt nyújtva.

ADATOK

KIADÓ
Deep Silver

FEJLESZTŐ
Techland

MŰFAJ
Arcade versenyjáték

MULTI
Van

GÉPIGÉNY

2 GHz-es CPU; 2 GB RAM; 512 MB VGA; 4 GB HDD

INFO

A Nail'd 2011 februárjában jelent meg Európában PC-re, Xbox 360-ra és PS3-ra..

„AHOVÁ MEGYÜNK, OTT NINCS SZÜKSÉG UTAKRA!"

A Nail'd pályái egytől-egyig a természet lágy ölén terülnek el, melynek idilljét csak rövidke szakaszokra szakítja meg emberi tevékenység. A játék lényegében pofon egyszerű, mindösz-sze a gázt és a nitrót kell használni, na meg kanyarodni, hogy ne menjünk neki semminek. Megijedni nem kell, a versenyt karambol esetén sem bukjuk, mert azonnal újjáéledünk a megfelelő sebesség mellett. Egyszerűen csak kimarad egy-egy másodperc, ami a gép ellen játszva koránt sem olyan nagy probléma, egy körrel a verseny vége előtt még egész nagy hátrányt is be lehet hozni. A megnyert versenyekért új alkatrészeket kapunk, melyeket a garázsban szerelhetünk fel, meg persze megnyitjuk a későbbi megmérettetéseket, amik egyre nagyobb és látványosabb pályákon

játszódnak. A helyszínek egyébként a Nail'd legerősebb részei: mindegyik terep széles sztrádák és levágások tucatjait tartalmazza, így a sokadik körre is marad mit felfedezni rajtuk. Ez nem csak azért jó, mert sokáig tart, mire ráununk a játékra, hanem mert a program díjazza a különböző trükköket, a pályák pedig kismillió lehetőséget kínálnak a gravitációt szembeköpő ugratásokra és a fizikát két lábbal tipró mutatványokra. A már emlegetett nitrót checkpointok teljesítésével és trükközéssel lehet feltölteni, igaz, sok haszna nincs, mert kilőve magunkat szinte biztos, hogy nekicsapódunk valaminek. Na, nem mintha ez baj lenne, hisz a Nail'd híresen megbocsátó játék.

HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy emailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!

PÁR SZÓ A MULTIPLAYERRŐL

Van egy jó és egy rossz hírünk. Kezdjük a rosszal: a Nail'd viszonylagos sikertelensége okán a Deep Silver bejelentette, hogy nem finanszírozza tovább az online szervereket, így a többjátékos mód csak 2012. június végéig játszható. A jó hír pedig, hogy lehet keseregni, de azért még bő két hónapunk van arra, hogy dicsőségtől ittasan hagyhassuk el az online játszóteret, ha már a kiadó bemattolt. A multit egyébként 12-en játszhatják 3 módban: Free Race, Simple Race és Stunt Challenge. A Free Race lényege, hogy meghatározott idő alatt a leggyorsabb kört fussuk. A Simple Race-ben csak a célba érés számít, a Stunt Challenge alatt pedig különböző mutatványokkal kell elkápráztatni a nagyérdeműt. Mindehhez jönnek még mutátorok, mint a Boost Madness, melyet bekapcsolva végtelen nitrót kapnak a játékosok. A multi szórakoztató, és szerencsére a játék a LAN-t is támogatja, szóval, ha bejött online, a szerverek lelövése után is lehet versenyezni.

Változatos terepeken versenyezhetünk a játékban, így ne lepődjünk meg, ha a sziklás kaptatók és az erdős tájak mellett lávafolyamokkal is találkozunk

RONCSDERBI

És ezzel el is érkeztünk a játék egyik legvitatottabb pontjához: a nehézséghez. A Nail'd eleinte nevetségesen könnyű, a karriermódot a legkisebb szemrángatózás nélkül is be lehet fejezni két délután alatt. A későbbi szakaszokra agresszívabbá válnak az ellenfelek, megpróbálnak kilökni minket, vagy befékeznek elénk, de addigra már annyira felfejlesztettük a mocit, hogy gyakorlatilag esélyük sincs. Ráadásul a kvadok és a motorok között maximum a trükkök terén van különbség, inkább csak a vizuális változatosságot szolgálják. S hogy ez miért vitatott tulajdonság, miért nem szimplán negatívum? Nos, a legtöbb arcade versenyjáték túlzásba esik, ha kihívásról van szó, elijesztve így egy csomó potenciális érdeklődőt. A Nail'ddel viszont azok is jól szórakozhatnak, akik most ülnek ilyen program előtt életükben először. Ez egy rövid etapokra, igazi agykikapcsolós délutánokra tervezett játék, mely tökéletes lehet egy stresszes nap után. A fejlesztők célja sem volt több ennél, nem akarták megváltani a világot, vagy új trendet alapítani, egyszerűen csak lazítani szerettek volna egy látványos játékkal anélkül, hogy felmenjen bennük a pumpa.

SÁROS KASZTNI ÉS MONITOR

A Nail'd látványvilága első osztályú, az volt 2010-ben és az most is, talán csak a Dirt-féle grafikai orgiák kelhetnek versenyre vele, igaz, azok a játékok sokkal erősebb gépet igényelnek. A speciális effektek nagyon jók, a poligonszám kellően magas, a pályatervezés remekel, a színek pedig élénkebbek a megszokottnál – e téren tehát minden nagyon rendben van, és a sebességérzetről még nem is ejtettünk szót, holott döbbenetesen jól adja át a száguldás élményét a játék. Egyedül az audio-rész lehet lelombozó kissé, a zene ugyanis unalmas tucatrock, a hangok pedig nagyon egyformák, így folyamatosan olyan érzést keltenek, mintha már hallottuk volna őket korábban. Fontos viszont kiemelni, hogy a Nail'd majdnem mindenen elindul, amit alátesz az ember. Az én itthoni gépem nem egy erőmű (AMD Athlon II X2 @ 3,4 GHz; 6 GB RAM; ATI HD5770), a Techland munkája mégis 1920x1080-as felbontásban repesztett, látványjavítókkal, maximumra húzott grafikai beállításokkal. Ez mondjuk nem csoda, a lengyel csapat régebben főleg grafikus teljesítményéről volt híres, a Nail'd pedig konzolokra is kijött két éve, szóval muszáj volt jól konfigurálható engine-t építeni hozzá. Ráadásul a Pure-ral ellentétben itt nem kell feltétlenül gamepadre váltanunk, a játék billentyűzettel is remekül működik. Akik figyeltek az elmúlt néhány évben, tudják, hogy kifejezetten ritka tulajdonság a mostanában kiadott versenyjátékoknál. Természetesen van többjátékos mód is, erről a közeli szövegdobozban olvashattok.

Serial key

A játék a telepítés során kódot kér, enélkül nem tudjátok elindítani a programot. A kódot megtalálhatjátok a DVD-lemezre nyomtatva, de a biztonság kedvéért betettük ide a magazinba is:

P3X4Y-P7CXA-TPPRF-39ETK-EEWAR

A kód univerzális, tehát a telepítést követően online is játszhattok a Nail'ddel!

Vagy ezek a hatalmas szélerőművek vannak borzasztó rossz helyen, vagy mi vétettünk el csúnyán egy kanyart valahol...

DAGASSZUNK!

A Nail'd egy szórakoztató versenyjáték, mely bár koránt sem hibátlan, hosszú időre leköti az embert. A szép grafika, a könnyed játékélmény és a barátságos atmoszféra még a műfajtól ódzkodóknak is megér egy próbát, de persze csak ha elfogadják, hogy a Techland világában a realizmus még hírből sem ismert vendég. Szomorú egyébként, de a játék a megjelenése idején nem fogyott valami jól (folytatás sincs), és a kritikusok sem tudták hova tenni: sok 5-6 pontos értékelést kapott a külföldi kollégáktól, általában olyan indokkal, hogy a konzolos változat szaggat, és hogy a Nail'd nélkülözi az egyediséget. Ennek viszont valószínűleg nem maga a játék, hanem a kissé mostohán kezelt stílus az oka. A Nail'd egy extrém arcade agymenés, egy olyan kor hírnöke, mely manapság egyre inkább a múlt ködébe vész (jó példa erre a múlt havi számban bemutatott Ridge Racer: Unbounded is, mely bár nem szimulátor, a klasszikus RR-ektől elég távol áll). Ha viszont túllépünk a tényen, hogy a Nail'd nem éppen divatos program, máris észrevesszük, hogy a sokak által hiányolt egyediség éppen a műfajból fakad.

Bezárt a GSC, nem lesz S.T.A.L.K.E.R. 2?

Habár a vergődésük már szó szerint hónapok óta tartott, hivatalossá és visszafordíthatatlanná csak április végén vált: bezárt az ukrán **GSC Game World**. A bajok már tavaly felütötték a fejüket, amikor a GSC előbb a lelkesedésből, aztán a pénzből is kifutott, a stúdiót vezető Sergei Grigorovich egy ponton már a játék fejlesztésének leállításáról beszélt. A tényleges bezárás híre is az ő Facebook profiljáról ered. A könyvek világából importált S.T.A.L.K.E.R. franchise sosem volt egyszerű eset, a Shadow of Chernobyl évekig készült, szinte hat hónapos ciklusokban tolta egyre messzebb a megjelenés időpontját, míg végül az ígéreteit egy rettenetesen bugos, szinte játszhatatlan alapkiadássá váltotta 2007-ben, minimum három évvel az eredetileg kitűzött dátum után.

Szerencsére a patchelés, illetve a két folytatás megtette a hatását, a Clear Sky már jó úton haladt a siker felé, amit a Call of Pripyat el is hozott, de az elért eredmény még így se tudta megközelíteni a sikeres nyugati FPS-ek teljesítményét. Ennek orvoslatára remek lett volna a S.T.A.L.K.E.R. 2, hiszen a sorozat történetében először ez már a különösen fontos konzolos piacot is megcélozta, több tízmillió embernek mutatva be, milyen is a harcos vándorok élete a radioaktivitás Mekkájában. Hogy valaha is látunk-e S.T.A.L.K.E.R. 2-t, az egyelőre kérdéses. Szinte biztosra vehető, hogy a GSC-nek már nem lesz köze hozzá, de van annyira érdekes és izgalmas mind a téma, mind maga a sorozat, hogy valaki más felkarolja!

Az eredeti gárda egy része az ötletet már tovább is gondolta, az egykori GSC keménymagja **Vostok Games** néven folytatja tovább. Első játékuk a F2P alapú, masszívan online FPS, a **Survarium** lesz, amely minő meglepetés, egy posztapokaliptikus világban játszódik, Csernobil helyett a világ nagyvárosaiban kalandozva, ahol már nem az emberiség, hanem a mindent felfaló természet az úr.

PÉNZ BESZÉL: ÜZLETI HÍREK

TITÁNOK HARCA

Ismét dúl a szabadalmi harc. A csatát ezúttal a **Motorola** robbantotta ki, a vádlott pedig a **Microsoft**. A helyzet meglehetősen súlyos, hiszen az első bírósági ítélet a Motorolát hozta ki győztesnek. A vád szerint a Microsoft az Xbox 360-nal több szabadalmat sért a Wi-Fi és a H.264 technológia kapcsán. A bírósági ítélet értelmében az Egyesült Államokban rövid időre akár az Xbox 360 importálása és árusítása is megszűnhet, amely rettenetesen érzékenyen érintheti mind a piacot, mind a Microsoftot. A Seattle-i vállalat számításai szerint évente 2,5 milliárd dollárt kellene fizetni a Motorolának licencdíj címén. Az ügy még nem ért véget, az Amerikai Kereskedelmi Bizottság augusztusban vizsgálja át a teljes vádiratot.

CODEMASTERS RACING

A hatalmasat bukó Operation: Flashpoint és a hasonlóan „jól" teljesítő Bodycount után rendbe szedi üzletét a Codemasters. A kiadó ugyan nem áll át végleg és visszavonhatatlanul az autós játékokra, de azok már egy új „címke", a **Codemasters Racing** alatt jelennek meg, feltételezhetően a megtépázott hírnevet ellensúlyozandó. A részleg az F1, a Grid és a DiRT sorozatra helyezi a hangsúlyt, vagyis pontosan azokra a játékokra, amelyeknek az elmúlt év sikereit köszönheti a brit kiadó. A Racing mellett létrejött az a **Racenet** hálózat is, amely az Electronic Arts féle Autologra emlékeztető, ingyenes közösségi portálként szeretne működni, egy keretbe foglalva, egy profil alá tolva az említett sorozatokban elért eredményeket és versenyidőket.

LAKAT ALATT A LINEAGE-ESEK

A Koreai Legfelsőbb Bíróság bűnösnek találta a **Lineage III** fejlesztőcsapatának több ex-tagját. A botrány 2009-ben robbant ki, mikor az NCSoft ipari kémkedéssel vádolta meg néhány egykori alkalmazottját. A vád szerint az ekkor már a TERA-t gyártó Bluehole Studio felé tartó fejlesztők kritikus fontosságú elemeket szivárogtattak ki, ezzel segítve a konkurenciát. Az első tárgyalás 2009-ben ért véget, meglehetősen enyhe ítéletekkel. A legfelsőbb bíróság ennyire már nem volt emberséges, az egyik vádlott másfél év, egy menedzser pedig kereken nyolc hónapnyi börtönt kapott, míg mások 6-9 ezer dolláros pénzbírsággal úszták meg. A TERA kiadását az ítélet nem befolyásolja, a játék már gyakorlatilag a finisben van, de az NCSoft ezek után biztos, hogy berácsozza az irodáit.

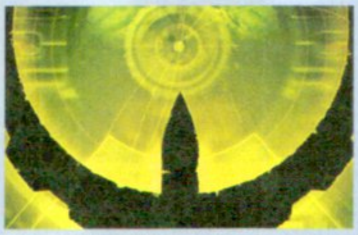
EGY VEZETŐ CRYTEK FEJLESZTŐ SZERETNÉ, HA A KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓS KONZOLOK TILTANÁK A HASZNÁLT JÁTÉKOKAT.

Call of Duty: Black Ops 2

A nyomtatott sajtónak megvan az a hátránya, hogy határidőre kell dolgozni: a sorokat, amiket most is olvastok, több mint egy héttel a lap megjelenése előtt pötyögjük be a gépbe. Ez a csúszás különösen a hírek esetében üt vissza, hiszen mire eljut hozzátok, általában már vagy aktualitását vesztik, vagy az adott témáról sokkal több szó esik. Pontosan ez a helyzet az új Call of Dutyval is, amit a lap nyomdába küldésének napján jelentenek be hivatalosan. Szerencsére résen voltunk és az utolsó pillanatig vártunk, így már elárulhatjuk, hogy az idei rész a nagysikerű **Black Ops** folytatása lesz. A Hidegháborús éra azonban ugrik, a Treyarch is áttér a modern környezetben játszódó csatákra, sőt, az első képek alapján úgy tűnik, hogy még a Modern Warfare-nél is előrébb járnak, hiszen a lent is látható fura repülő gépezetek nem éppen az aktuális hadviseléshez tartoznak, sokkal inkább emlékeztetnek az új Ghost Recon világára. Sebaj: egy fiktív jövőt szívesen megnéznénk, főleg a Call of Duty sorozatban, amely részről-részre, évről évre mutat valami szórakoztatót.

Szomorú, de egyben vidám hónap is volt az április a Might & Magic rajongóknak – a Heroes sorozat kulcsát sajnos a magyar Black Hole Games átadni kényszerült, de a Ubisoftnak továbbra is nagy tervei vannak a franchise-zal. Ennek a részét képezi az októberben megjelenő **Might & Magic: Duel of Champions** is, amely teljesen új irány felé fordul és a Magic: The Gathering területére téved, vagyis nem hagyományos RPG vagy stratégia, hanem kártyás szerepjáték lesz.

A PC-re és iPad-re egyaránt megjelenő Champions elsősorban az online csatákról szól, ahol a játékosok a saját paklijukat összeállítva, majd azokat csatába küldve próbálnak felülkerekedni a másikon. Ez akár a két különböző platform összerántását is jelentheti, vagyis valaki PC-n, a böngészőjében, míg ellenfele az iPadet markolászva eregetheti a tűzlabdákat és a goblinokat. A fejlesztés meglehetősen jól halad, a korai bejelentés ellenére a bétateszt Franciaországban már zajlik, az elkövetkezendő hetek során pedig a világ maradék része (vagyis a Föld 99,9%-a) is csatlakozhat valamilyen formában, kipróbálva, hogy a gyakorlatban is működik-e a formula.



Ismét a boltokba kerül a konzolgeneráció váltás elejére időzített Quake 4. A 2005-ös shootert felújítás nélkül, eredeti formájában teszi fel a polcokra a Bethesda, azzal az indokkal, hogy „már nehéz beszerezni", úgyhogy pont aktuális újranyomni, lemezestül-dobozostul adva neki egy második esélyt. Az új kiadás június 22-én jelenik meg, de a Steamen már kapható.

Idén ősszel újabb James Bond játék érkezik. A Eurocom fejlesztette Legends FPS lesz és a hat legkultikusabb James Bond film történetét, főgonoszát, helyszíneit gyúrja egyetlen sztoriba, egyelőre ismeretlen formában. Visszatérnek a Goldeneye remake különleges MI6 Ops küldetései is, ahol kihívásban gazdag feladatok várják a kanapé/irodaszék ügynököket.

Fogalmunk sincs, hogyan, de a Bethesda bizony nem bukhatott nagyot a Brinkkel, a játékkal, amely sokunk számára 2011 legnagyobb csalódása volt, hisz a Splash Damage állítja, hogy 2,5 millió fogyott belőle. Az innovatív shooterben számos remek ötlet volt, de az online csatákba vezényelt, egyáltalán nem működő AI, a statikus pályák és a gyenge fejlődési rendszer azonnal megölte.

Lassan már belátjuk, hogy sose jön el a nap, mikor szó esik az új Half-Life-ról, de mindig van reménysugár. Legutóbb épp maga Gabe Newell beszélt róla, igaz, kódszavakkal. Gabe szerint a Valve játékfejlesztői stílusa annyira hektikus és olyan sok meglepetést, váratlan fordulatot rejt magában, hogy még a beton biztosnak hitt dolgoktól is teljesen el tudnak kanyarodni. Kedves, szeretett és imádott Gabe, elég volt az üres és semmitmondó rizsából: HALF-LIFE-OT AKARUNK!

FELKÖTHETI A NADRÁGJÁT A BLIZZARD: A NYÍLT DIABLO III BÉTA HÉTVÉGÉN 300 EZREN PRÓBÁLTAK EGYSZERRE CSATLAKOZNI.

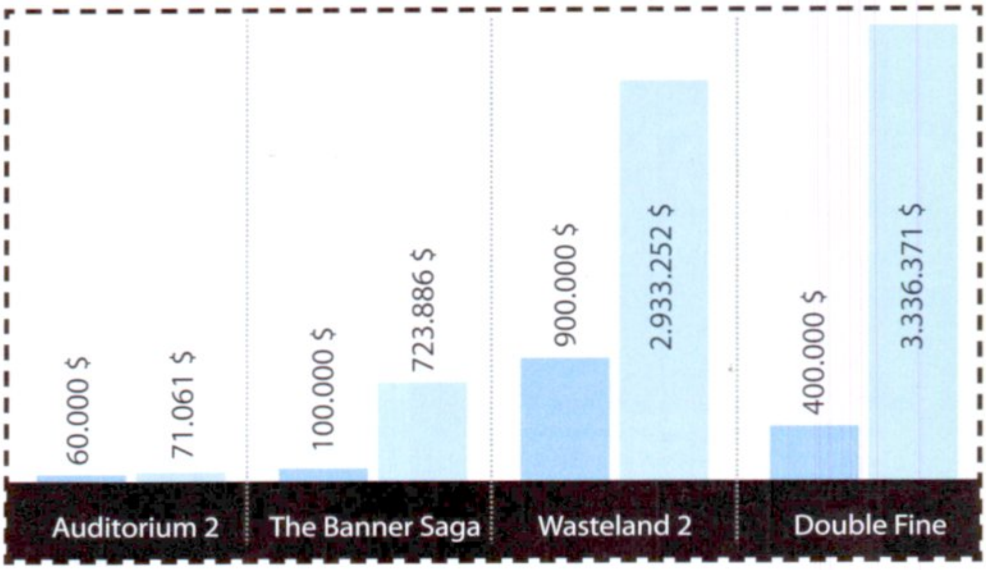
Idén nem lesz Prey 2

A „kevesek által várt, mégis kitűnőnek látszó" játékok kategóriája minden évben kitermeli a maga figyelemre érdemes, mégis radar alatt lévő címeit. 2011-ben ez a titulus egyértelműen a Prey 2-nek jutott, amely a bejelentésekor ugyan mindenhol a címlapon volt, és sokakat megdöbbentett a szinte teljes irányváltásával, az ezt követő totális hírzárlat mégis gondoskodott arról, hogy mára a legtöbben elfelejtsék. A csend pedig nem feltétlenül jelent jót, és sajnos ez a **Prey 2** esetében is igaznak bizonyult, hiszen most már biztos, hogy nem jelenik meg idén. A csúszással kapcsolatos pletykák már a Game Developers Conference előtt felütötték a fejüket, hiszen a tervezett három prezentáció egyike sem került megrendezésre, sőt, a fejlesztést végző Human Head Studios végül nem is jelent meg a rendezvényen.

Mint kiderült, nem véletlenül, tavaly novemberben az általuk „rettenetesen előnytelennek" nevezett szerződés miatt annyira hajba kaptak a kiadói feladatokat ellátó Zenimax-szal, hogy leállították a fejlesztést, valamint búcsút vettek az alkalmazottak zömétől, azzal a kitétellel, hogy ha rendeződik a vita, majd mindenkit visszavesznek. A zsarolás szagú akció januárig hatásosnak tűnt, azonban a kiadó ezt követően, egészen márciusig nem ült le a tárgyalóasztalhoz. Ebből nem csak mi jöttünk ki rosszul a késés miatt, de a Human Head is: a pletykák szerint már nem ők fejlesztik a játékot, hanem egy másik, belsős Zenimax stúdió. Reméljük, a koncepción nem változtatnak, ritka egyedi játéknak tűnt!

Kickstarter sikerek

Mára már talán mindenkinek a könyökén jön ki a Kickstarter téma, pedig a pénzgyűjtő portál jelenleg a videojáték világ megkerülhetetlen része. A Double Fine sikere valósággal átszakította a gátat, szinte sorra kerülnek elő a legendásnál legendásabb játékfejlesztők, hogy feltámasszák régi sorozataikat és ötleteiket. Sok gyűjtés már le is zárult, általában sikerrel: most ezeket szedtük össze, világoszölddel jelölve az elérni kívánt célt, sötétzölddel pedig az adományok végleges összegét!



Májusi számháború

2 nap alatt jött vissza a Legend of Grimrock fejlesztési költsége

1,7 millió előfizetője van jelenleg a Star Wars: Old Republicnak

3 játékon dolgozik legalább az EA Montreal. Dead Space 3, Army of Three és...?

10 ezer embert bocsát el világszinten a Sony

260 alkalmazottja van jelenleg a Steamet is üzemeltető Valve-nek

10 millió Dragon's Dogmát szeretne eladni a Capcom

TOP 10

ANGLIA 04.21 – 04.28

Prototype 2

Egy szuperhős bőrébe bújni ellenállhatatlan ajánlat, Anglia játékosai pedig be is hódoltak a Prototype 2 páratlan, mindent letaroló hatalmának!

PCG 12.06 **70%**

FIFA Street

Egy hónapja tartja magát a listán a sztárokkal, csodalabdákkal tűzdelt grundfoci, a kánikulai nyárban pedig biztos, hogy még jó sokáig itt is marad.

PCG 12.05 **80%**

FIFA 12

Essen eső, zúduljon hó, legyen jéghideg vagy kánikula, Angliában mindig találni embert, aki focizni akar, otthon vagy a szabadban.

PCG 11.12 **92%**

Mass Effect 3

Úton az új, a befejezést kibővítő DLC, de az elkötelezett szerepjátékosok enélkül is vígan bejárják a galaxist, megmentve a világot.

PCG 12.04 **88%**

Kinect Star Wars

Táncoló Han Solo és Darth Vader, tereprendező Rancor, nappalis fénykardozás – ugyan miért ne lehetne rajongani a Kinect Star Wars-ért?

PCG 12.05 **70%**

The Witcher 2: EE

A négyórányi extra tartalom megtette a hatását, a Witcher 2 mindenhol tarol, konzolon ráadásul csodás magyar lokalizációval.

PCG 12.05 **85%**

Tiger Woods PGA 13

Tiger lyukat mostanság csak a házas életében találhat, de ami nem megy neki túl jól a valóságban, azt pótolja a virtuális golfpályákon..

PCG XX.XX **XX%**

Battlefield 3

Az első rendes kiegészítő csak júniusban érkezik, de a tankokkal, vadászgépekkel és helikopterekkel tűzdelt csatatér vonzereje megtörhetetlennek látszik.

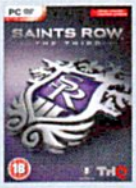
PCG 11.12 **92%**

Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games

Rettenetesen közel van az olimpia, az angolok pedig még mindig erősen készülnek.

PCG XX.XX **XX%**

Saints Row: The Third



Családi szórakozásnak nehezen lehetne ajánlani, de az obszcén játszótér és az ezernyi DLC miatt még mindig ez a játékipar aktuális slágerterméke.

PCG 12.01 **85%**

MÁR KÉSZÜL A RAYMAN ORIGINS FOLYTATÁSA. A „LEGENDS" CÉLPLATFORMNAK A WII U-T VÁLASZTOTTA, PC-S KIADÁSRÓL EGYELŐRE NINCS SZÓ.

Tweetek a játékvilágból

A lovamat megölte egy jégfarkas. Ha megvehettem volna a Skyrimben is a lópáncélt, akkor az értelmetlen halála elkerülhető lett volna!

PETE HINES, A BETHESDA MARKETINGESE VISSZASÍRJA MINDEN IDŐK EGYIK LEGHÍRHEDTEBB DLC-JÉT

Mind a nyolc irodában, ami mellett elmentem, Trials Evolutionöztek. Azt hiszem egész nap ez lesz a program!

MAJOR NELSON, AZ XBOX LIVE PROGRAMIGAZGATÓJA, ÉS A TÖBBI MICROSOFT ALKALMAZOTT IS SZERET MUNKAIDŐBEN JÁTSZANI!

Pár napig Washingtonban vagyok. Megjegyzés magamnak: nehogy bármi furcsát is írjak itt, mert a végén még életre kel!

SAM LAKE, A MAX PAYNE ÉS AZ ALAN WAKE SOROZAT ÍRÓJA FÉLTI A VILÁGOT AZ AGYSZÜLEMÉNYEITŐL

Gyanítom, hogy a maradék barátomat is elvesztem ezen a hétvégén, a Diablo III bétának köszönhetően

CHRIS AVELLONE, AZ OBSIDIAN LEGENDÁS DESIGNERE SE TUD ELLENÁLLNI A DIABLO CSÁBÍTÁSÁNAK!

NAGYÜZEMI FOCILOPÁS

Általánosítani nem szép dolog, de ez esetben többé-kevésbé igaz: Androidon mindenki lop, vagy legalábbis kreatívan töltöget, főleg, ha játékokról van szó. A Platform nyitottságából és a Google által emelt korlátok hiányából ered a probléma, amit legutóbb a Sports Interactive szívott meg – meg tudnád tippelni, mi az arány a kalózok és a valódi vásárlók között a **Football Manager Handheld** esetében? Ha a tolvajokra tettél, ráadásul 9:1 arányban, akkor gratulálunk, nyertél! Ha mást tippeltél, akkor döbbenj meg és reménykedj, hogy a Google végre észhez tér és bevezet valami másolásvédelmet, mert így csoda lesz, ha bárki is fejleszt a platformra.

FIZETNEK A KAZUÁROK

A virtuális növénytermesztésből és állattenyésztésből milliárdos céget kovácsoló Zynga, illetve a Free to Play modell felé végleg elmozduló MMO-piac láttán az ember mindig a fejét vakarja és elgondolkozik: ki és milyen indíttatásból hajlandó akár egy játék árának a többszörösét elkölteni egy virtuális ekére, baltára vagy hajcsatra? Az **NPD** felmérése szerint a játékosok majdnem fele: tíz emberből négy hajlandó a pénztárcája után nyúlni, ha rákap egy freemium játékra. Játékosból akad bőven, az amerikai lakosság 38 százaléka (118 millió ember) játszik jelenleg valamilyen félig-meddig ingyenes játékkal, ez a szám pedig évről évre nő.

ÉRKEZŐBEN:

05.15 | PC

Diablo III

Amikor Chris kollégánk szó szerint már minden mondatába belefűzi azt, hogy **Diablo III**, az ember tudja, hogy egyrészt Chris nem teljesen épelméjű, másrészt, hogy az egy évtizedes várakozásnak vége, a Blizzard végre megszülte a nagy műremeket. Már láttuk a bétát, a törölt verziót, lenyeltük a nagy változtatások békáját, felkészítettük a gépeinket a nagy igénybevételre, úgyhogy elmondhatjuk: készen állunk. Mire a lap megjelenik, már csak pár nap lesz hátra Diablo újbóli eljöveteléig: a fejlett nyugaton és a szorgos keleten már biztos, hogy a GDP termelésnek hetekre annyi.

05.18 | PS3, X360

Max Payne 3

A májusi kínálatban és a játékiparban a Blizzard és a Valve mellett gyakorlatilag csak a Rockstar az, aminek mindenki gondolkodás nélkül meg tudja előlegezni a bizalmat, és az eddigi anyagokat látva ez a **Max Payne 3** után sem fog változni. Hiszen ha már a Remedy is áldását adja rá, sőt, egyenesen isteninek nevezi, akkor biztosak lehetünk benne, hogy a sírból előkotort Max Payne sorozat méltó folytatást kap, amely nemcsak a korábbi részek nagyságához érhet fel, de még azokon is túlnőhet. Úgyhogy Diablo legyőzése után három nappal jöhetnek a komoran napfényes kalandok az elhízott Max-szel!

05.25 | PC, PS3, X360

DiRT Showdown

Mivel a legutóbbi számozott DiRT epizód óta alig egy év telt el, így kizárt volt, hogy idén új rész érkezzen – de a Codemastersnél kreatív emberek dolgoznak, hiszen a köztes időt jól ki fogja tölteni a **Showdown**! Már csak azért is érdemes rá várni, mert a kilencvenes évek óta gyakorlatilag halott roncsderbi intézményét készül feltámasztani, arénákban, egymást keresztező útvonalakkal megálmodott pályákon, adózva az elhajló kasztninak, a betörő üvegnek és a halálközeli élményeknek. A veteránoknak és a visszafogottabbaknak pedig ott lesz a nagy csokornyi Gymkhana futam is.

05.25 | PS3, X360

Ghost Recon: Future Soldier

Sohasem jó előjel, ha valami nemcsak, hogy hónapokat, de egyenesen éveket késik, menet közben pedig többször is újratervezik, de elsülhet jól is. A Splinter Cell: Convictionnel mi kifejezetten jól szórakoztunk, az eddig látottak alapján ez a **Future Soldier**nél se lesz másképp. A PC-s verzió ugyan később jön, de konzolon már a hónap végén elindul a kommandó, hogy levadássza az új ellenségeket, most már egy kifejezetten erős, gazdag és változatos multiplayer részben is, amely jól keveri a hagyományos, csapat és kaszt alapú lövöldözést a Future Soldier futurisztikus kütyüjeivel.

CSÚSZIK A DARKSIDERS II. A HALÁL A MEGCÉLZOTT JÚNIUS HELYETT CSAK VALAMIKOR AUGUSZTUSBAN INDUL TESTVÉRE MEGSEGÍTÉSÉRE.

Mint minden hónapban, ezúttal is szentelünk két oldalt a legfrissebb és legfontosabb indie-történéseknek, szakértőnk,]{redenc tolmácsolásában. A nagy sikerű rovatban ezúttal is vicces, furcsa, elgondolkodtató, de ami a legfontosabb, a mainstream játékgyártásban megszokott megoldásoktól nagyon messze álló programok kerülnek terítékre. Természetesen továbbra is várjuk visszajelzéseiteket a levrov@pcguru.hu címen!

A Valley Without Wind

http://www.arcengames.com/w/index.php/games/avww-features

Egy évnyi bétázás után, április 24-én végre megjelent az Arcen Games (Tidalis, AI War) új, nagy lélegzetű játéka. A Valley Without Wind egy 2D-s, oldalra görgetős platformcím, nyílt világú akció/kaland, amelyben egy véletlenszerűen felépített kontinens zsarnokát és csatlósait kell legyőznünk, hogy továbblépésünk egy még nagyobb földdarabra, még rettentőbb ellenfelekkel, míg utol nem ér a végzetünk, hiszen a játékban (akárcsak az életben) egy dolog biztos: hogy meg fogunk halni, csak azt nem tudni, mikor. Mindez persze rajtunk áll, és attól függ, hogyan fejlesztjük karakterünket, és hogyan taktikázunk, hiszen nem kevés RPG- és stratégiai elem is belekerült a cuccba, amely ráadásul folyamatosan változik játékstílusunk függvényében – ha például egy adott fajta szörnyeit túl könnyen aprítjuk fel, a következő csapat már erősebb támadással fog meglepni minket. Az AVWW nemcsak szólóban, de kooperatív módban is nagy kihívást nyújt, a fejlesztők pedig folyamatos frissítést, új kihívásokat ígérnek, így aki szereti a stílust, annak a tíz euró körüli vételár igen jó befektetés lehet.

A srácok az Andromédáról ismét támadnak

http://guysfromandromeda.com/new-game/

A játékipar hőskorszakát ismerőknek, illetve a kalandjátékok szerelmeseinek bizonyára nem kell bemutatni a Space Quest szériát, a Sierra On-Line egyik legendás point-and-click kalandjátékát. Készítői, Mark Crowe és Scott Murphy, vagy, ahogy magukat nevezik, „a srácok az Andromédáról" jó negyed évszázada eltűntek a térképről – ám most visszatértek, hogy elkészítsenek egy újabb őrült kalandot. Egyelőre sok mindent nem tudunk még a projektről, de a magam részéről izgatottan várom, mit talált ki a bizonyíthatóan (hála istennek) nem százas páros. Valaki a Kickstartert emlegette az imént?

Tiggit: rejtett kincsek nyomában

http://tiggit.net/

Az indie-szféra térnyerésével egyre többen adják fejüket ilyen játék fejlesztésére, így könnyen elkerülheti az ember figyelmét egy-egy friss alkotás. Nos, eme „rejtett kincsek" felfedezését kínálja a Nicolay Korslund által fejlesztett, ingyenes, nyílt forráskódú Tiggit, amelynek célja, hogy egyetlen adatbázisba gyűjtse a független játékokat, és egy pici, egyszerű kliens segítségével ezek letöltését, telepítését is egy füst alatt elintézze. Az alkalmazást elindítva műfajok szerint böngészhetünk a jelenleg közel háromszáz cím között, melyek a közösség értékelése alapján vannak sorba rendezve – természetesen mi magunk is hozzájárulhatunk ezen összpontszám kialakításához. Nagyszerű ötlet, remek kezdeményezés – bátorítom e rovat olvasóit a kipróbálására, hiszen a jól ismert címek mellett igazi kis ékkövekre is lehet bukkanni.

Gambitious: Kickstarter-klón Dániából

http://gambitious.com/

Úgy tűnik, a Kickstarter „újrafelfedezése" sokak fantáziáját megmozgatta – hamarosan elstartol például a dán Festival of Games által fejlesztett Gambitious (az angolt nem beszélők számára mondanánk, hogy a kissé nyakatekert cím a „game" és az „ambitious" szavak összevonásából jött létre). A crow-funding portál elsősorban az európai játékfejlesztők életét hivatott megkönnyíteni, lévén a Kickstarter által használt Amazon Payment használata kissé körülményes a kontinensünkön élők számára – ám a Gambitious nemcsak ebben próbál újítani. A támogatók ugyanis ezúttal nem játékot és különféle bónuszokat kapnak, hanem egész konkrétan részesedést az eladásaikból, tehát magunk is befektetőkké válhatunk. Persze ez sok kérdést felvet, főleg adózási szempontokból, mindenesetre kíváncsian várjuk az indulást, utána nyilván tisztulni fog a kép.

Ludum Dare: 1402 apró világ...

http://www.ludumdare.com/compo/ludum-dare-23/?action=preview

Idén tíz éves a világ egyik legnagyobb és legismertebb játékfejlesztő versenye, a 2002 áprilisában Geoff Howland által útjára indított Ludum Dare, amelynek lényege, hogy egy megadott téma alapján 48 óra alatt kell egyetlen embernek összeraknia egy játékot (beleértve a zenét, kódolást, grafikát), illetve 2010 óta ezzel párhuzamosan fut a Ludum Dare Jam is, amelyben teamek vehetnek részt, és három nap áll rendelkezésükre. A versengésnek nincs konkrét díja, de remek lehetőség arra, hogy bárki kipróbálja a tudását, és megmutassa magát a közösségnek, amely aztán értékeli a produkciókat. Az idei téma a „Tiny World" volt, és közel másfél ezer (!) alkotás érkezett be rá, melyek között egészen remek kis cuccokat is lehet találni, érdemes böngészni a beküldöttek között. A szavazás lapzártánk után, május 13-án ér véget, tehát amikor kézbe veszitek a magazint, már azt is láthatjátok, ki lett a befutó.

AZ ELŐZŐ SZÁMUNKBAN BEMUTATOTT, IGF-NYERTES ANTICHAMBER FEJLESZTÉSÉT ÁPRILIS 2-TÓL AZ INDIE FUND TÁMOGATJA.

To The Moon

http://freebirdgames.com/to_the_moon/

Bár már tavaly novemberben megjelent, eddig még nem mutattuk be e rovatban Kan „Reives" Gao és csapata, a Freebird Games remek kis játékát, így most megtesszük, annak apropóján, hogy a To the Moon hamarosan megjelenik a Steam rendszerén, ráadásul azok, akik már korábban megvásárolták, ingyen megkapják ezt a verziót. A rövid (4-5 órás), bár annál kellemesebb kalandcímben két tudóssal kell visszautaznunk egy haldokló emlékeiben, hogy a múltját megváltoztatva létrehozzanak egy olyan memóriadarabot, mely szerint ő valamikor járt a Holdon. Miközben ezt tesszük, lassan kibontakozik előttünk a férfiú élete, és választ kapunk arra is, miért épp ez volt az utolsó kívánsága. A To the Moon egy igazi gyöngyszem, emlékezetes pillanatokkal, kimagasló sztorival és zenével, melynek élményfaktorát csak olyan klasszikusokkal lehet összehasonlítani, mint a Longest Journey...

Intrusion 2

http://intrusion2.com/

A Vap Games nevű egyfős indie-csapat bő hat éve lepte meg a közösséget egy 2D-s, oldalra görgetős, zseniális grafikával és fizikával megáldott platformjátékkal (http://www.kongregate.com/games/vapgames/intrusion), mely leginkább a Metal Slughoz hasonlítható, azaz egy klasszikus lövöldözős-ugrálós „run-and-gun" mókáról van szó. Barátunk azóta nekiállt a második rész fejlesztésének is, és április elején büszkén jelentette, hogy befejezte a játékmenet kódolását, így közel áll a végleges verzió publikálásához, bár azt még nem döntötte el, hogy ez is webalapú lesz-e, vagy letölthető formában is hozzáférhető. A látvány brutális, az akció eszement (és fordítva), érdemes megnézni a hivatalos oldalon is látható videót – innen egyébként egy régebbi, 2010-es demóverzió is levadászható.

Noitu Love 2 a Steamen!

http://www.konjak.org/

Magazinunk 2012/2 számában már bemutattam Joakim Sandberg, alias Konjak munkáit, akkor az Iconoclast kapcsán. Nos, barátunk játékfejlesztői munkássága komoly fordulóponthoz ért, ugyanis április 23-án megjelent a Steamen a 2008-as, ám még mindig kiváló szórakozást nyújtó Noitu Love 2, Devolution alcímmel. A Gunstar Heroes-féle klasszikus, 2D-s, arcade akciócím különlegessége a teljesen egérre tervezett irányítás, ráadásul alig 4 euróért bezsákolható, a vásárlással pedig hozzásegítitek Konjakot, hogy többi munkája, többek között az emlegetett Iconoclast is végre révbe érjen.

Resonance

http://xiigames.com/resonance/

Egy rendkívül szimpatikus fiatalember, Vince Twelve munka és család mellett, 2007 óta fejleszti az utóbbi idők egyik legizgalmasabb kalandjátékát, és valószínűleg még sokáig dolgozott volna rajta, ha a (műfajt ismerők számára bizonyára ismerős) Wadjet Eye Games nem karolja fel a projektet – így azonban talán már májusban lecsaphatunk rá. A Resonance igencsak ambiciózus; négy karaktert kell terelgetnünk, akik mind egy célért küzdenek: hogy megtalálják egy rejtélyes körülmények között elhalálozott tudós titkos laborját, és kimentsék onnan legutóbbi felfedezését. Embereinkkel hol külön-külön, hol egymással együttműködve kell munkálkodnunk, mindehhez gyönyörű pixelgrafika és teljes szinkron társul – és újszerű, egyedi készletrendszer. A hagyományos „feneketlen zseb" mellett ugyanis van még két tároló, a rövid- és hosszú távú memóriák rekesze. Előbbibe bármit eltárolhatunk környezetünkből, hogy aztán ezt az elemet felhasználjuk valamin vagy valakin, míg utóbbiban az adott karakter emlékeit találjuk, így ezeket visszanézve tippeket kaphatunk a „hogyan tovább" kérdésében, de akár dialógusopcióként is felhasználhatjuk őket. Igazi csemegének ígérkezik tehát a játék, amelyet jó szívvel ajánlok a klasszikus point-and-click műfaj szerelmeseinek figyelmébe.

Bunny Must Die: Chelsea & the 7 Devils

http://www.bunnymustdie.com/

Ha szereted a Super Meat Boy-féle őrült, öngyilkos platformjátékokat, figyelmedbe ajánlom a PC-re és konzolokra nyáron érkező Bunny Must Die játékot. A kellemes látványvilágú és zenéjű, darálós akciócímet (Metroid- és Castlevania elemek időmanipulálással, humorral és brutális nehézségi fokkal) a japán Platine Dispositif, a nagyszerű Gundemonium Collection alkotója készítette, és hazájában már egy ideje elérhető. Ám a Rockin' Android nevű Los Angeles-i csapat, amely a doujin (japán indie) játékok lokalizálására specializálódott (többek között az említett Gundemoniumot is ők adaptálták) javában dolgozik a „nyugatosított", angol nyelvű verzión. A demó már letölthető a hivatalos weboldalról – de vigyázat, csak kötélidegzetűeknek!

AZ OKTÓBER 4-I INDIECADE FESTIVAL DÍJKIOSZTÓJÁNAK HÁZIGAZDÁJA A CSINOS ÉS NÉPSZERŰ FELICIA DAY LESZ.

HALÁLOSZTÁS FAGYPONT ALATT
LOST PLANET 3

[ÍRTA MIGUEL] **Vannak alapvetések a játékiparban: a szex mindent elad, az FPS-nek nem kell történet, és akármi is történik, hatalmas robotokkal nem veszthetsz nagyot. A Capcom úgy döntött, ez utóbbira teszi fel a második résszel kicsit megtépázott Lost Planet minden becsületét.**

Jó másfél évvel a második rész megjelenése után a Capcom elérkezettnek látta az időt arra, hogy új lendületet adjon a korábban szép időket megélt Lost Planetnek. A sorozat első része mind üzletileg, mind kritikailag sikeresnek mondható, és azt, hogy a jeges világban játszódó TPS-ben van valami varázserő, mi sem bizonyítja jobban, hogy még a tervezői baklövésekkel sújtott Lost Planet 2-ből is elment vagy másfél millió példány (legalábbis a Capcom saját bevallása szerint).

VISSZA A STARTMEZŐ ELÉ

A játék első képeiből kiderül, hogy a harmadik rész nem folytatás, hanem előzmény, nyoma sincs ugyanis a Lost Planet 2-ben burjánzó zöld növényzetnek, sokkal inkább az első rész kék-fehér jegességét kapjuk vissza. Nem is csoda, hiszen jóval a sorozatot elindító epizód eseményei előtt járunk. A helyszín azért megmaradt, az E.D.N. III-as bolygó, a neved Jim, és nem vagy hős, legalábbis egyelőre nem. A propaganda szerint gyarmatosítóként érkeztél, valójában sima melósként húzod az igát, egy bányászrobotot irányítva termeled a nagy pénzt a (nem is olyan sokára a főgonosz szerepét betöltő) Neo-Venus Construction vállalatnak, vagyis a NEVEC-nek. Ennyi azonban elég is, a fenének hiányoznak a szörnyek, a rejtélyek meg a kaland, amikor otthon, a Földön vár az asszony meg a gyerek...

Szerencsére azonban attól még, hogy a Capcom újabban nem házon belül készíti a játékait, inkább kiadja nyugati fejlesztőknek, azért nem a Mine Simulator 2012 készül a Spark Unlimited műhelyeiben.

Hamar kiderül ugyanis, hogy annak ellenére, hogy azt csak mi hisszük, hogy a velünk együtt érkezett emberek azok, akik először törhetnek E.D.N. III-as jeget a whiskyjükbe – valaki már járt itt előttünk, és nem véletlenül nem maradt itt. Hirtelen csőstül jönnek azok a bajok, amiket eleinte olyan ügyesen akartunk elkerülni. Hamar nyakig merülhetünk majd a jeges szószban, mert ha nem pont azzal az adag nehézséggel küzdünk, amit azok hagytak itt, akiknek előttünk tört bele a bicskája a kolonizálásba, akkor még mindig lövöldözhetünk hatalmas, vérszomjas szörnyekre.

A játék a készítők elmondása alapján úgy megy át hatalmas változásokon, hogy közben azért megpróbálja megtartani az eredeti részek varázsát. Megmarad például a harmadik személyes lövöldözés, visszatér viszont az a történetvezetésre koncentráló kampánymód, amit a második részben – sokunk legnagyobb bánatára – leváltott a darálásközpontú hirig. Sőt, ha hinni lehet a tervezőknek (általában ennyire a projekt elején még nem, de azért adjunk egy esélyt), a Lost Planet 3 még ennél is tovább megy az egyszemélyes kampány élvezhetővé tételében: horror-elemekkel dúsítja azt, illetve már-már RPG-s küldetésrendszerrel spékeli meg ezt az egészet, már amennyiben RPG-s elemnek soroljuk, ha egy játékban küldetéseket lehet felvenni. Ez utóbbi a kevésbé meglepő, sőt jó hír, hogy az első részek kicsit pozőr átvezető videói helyett (bár azokat nem teljesen elhagyva) NPC-kkel társalogva is előrébb gördíthetjük majd a történet fonalát. Emellett furcsa lenne, ha pont az LP3 ne rendelkezne a felszerelések és az extrák megvásárlását lehetővé tévő gazdasági rendszerrel, jelesül a végrehajtott küldetésekért és mellékszálakért kapott

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
Spark Unlimited

MŰFAJ
TPS

MEGJELENÉS
2013. tavasz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
40%

STÍLUSMINTA

Lost Planet
2006 (CAPCOM)

Lost Planet 2
2010 (CAPCOM)

A táj ugyan szemet gyönyörködtető, de tudnod kell, hogy minden barlang és szakadék halált rejt!

NYUGATON NEM MŰKÖDIK

A Capcom az elsők között volt a japán játékpiacon, akik felismerték, hogy nyugati fejlesztőkkel is lehet (és érdemes is) együtt dolgozni, ám hiába próbálkoztak sok-sok éven át becsületesen, anyagi sikert eddig csak egy játék hozott – a Resident Evil: ORC, ami viszont minőségileg igencsak megkérdőjelezhető lett. De ugyanígy a Bionic Commando és a Dark Void sem váltotta be a hozzájuk fűzött reményeket, így talán már önsanyargatásnak tűnik a folyamatos próbálkozás. A jelek viszont továbbra sem bíztatóak, hiszen az a Spark nevű fejlesztőcsapat készíti a Lost Planet 3-at, akik az elmúlt évek két legrosszabb játékát, a botrányosan ronda és archaikus Turning Point: Fall of Libertyt, és az ígéretes téma ellenére is borzalmas Legendaryt tudják csak felmutatni. Talán kellene a Capcomnak egy fejvadász...?

A harmadik részben az arány ugyan borul a járműves és a gyalogos részek között, de az ellenfelek mindkét esetben ugyanolyan vérszomjasak lesznek

pénzzel, illetve a játék világának egyfajta központjaként felfogható Coronis bázison meghúzódó árusokkal.

DEAD PLANET?

Sokkal érdekesebb a horror kérdése. Egyrészt ugye adja magát, hogy egy lakatlan bolygó barlangjaiban és a korábbi telepesek által épített, titokzatos, de elhagyatott vájatokban járkálva minden apró neszt ízelt lábak kaparászásának, minden fémes nyikorgást fegyverzörgésnek, és minden velőtrázó sikolyt, nos, velőtrázó sikolynak gondolunk, nem is csoda, hogy a Lost Planet 3 erre alaposan rá is játszik. A harmadik személyű nézetben játszódó jelenetekben (tehát mindig, amikor épp nem a bányászrobotban ülünk), ahol a felfedezés, az óvatoskodás és a nyomozás játssza a főszerepet, a sötét tónussal festett helyszínek alaposan megdolgozzák majd az idegeinket, pont ugyanúgy, ahogy Isaac Clark kalandjai során. Azonban nem a nyomasztó környezet az egyetlen, ami az EA közel zseniális játékát juttatja majd az eszünkbe. A hirtelen előugró, már-már sebészi pontosságot igénylő minijátékok (például mikor egy hangyakörömnyi négyzetbe kell beleirányítanunk egy mutatót, azt szimulálva, hogy a nekünk ugrott szörny egyetlen

A helyi állatvilág (valójában teljesen érthető módon) nem túl boldog, hogy beindult a bolygón a bányásztevékenység

sebezhető pontját, a köldökét keressük a késünkkel) mellett a játékos információéhségét kiszolgáló módszerek is hasonlóak: hologramként vetül majd ki minden adat, a fegyverünkben maradó lőszertől kezdve az ajtók zárkombinációjáig.

KEMÉNY, MINT A VÍDIA

Persze a lassúság csak akkor élvezhető, ha egy hirtelen fordulattal istrángját vesztett versenylóként kezd el száguldani körülöttünk a kaland, és a Lost Planetben ebben sem lesz hiány. Már az a fegyveres harc sem lesz semmi, ami egyszerű puskával a kezünkben vár ránk, a bányászrobotba bújva alaposan odasózhatunk majd mindenkinek, aki nem átall kiállni egy olyan fémhegy ellen, aminek még Big Daddy is csak halk csókolomot mer köszönni. Első nekifutásra kicsit elszontyolodtam, mikor kiderült, hogy nem az eddig megszokott, fegyverekkel jól megpakolt robotokat (Vital Suitokat, VS-eket, a játék terminológiája szerint) kapjuk vissza, hanem egy kifejezetten érckitermelésre kitalált valamit (persze a fogorvosnak is csak egy icipici fúrója van, mégsem kötözködik vele senki). A lőfegyverek hiányát ellensúlyozandó a Spark fejlesztői végre túllépnek a Capcom idióta TPS-robotnézetén, és a Lost Planet 3-ban FPS-be vált majd a kamera, ha a VS-ben ülünk.

A robotok védelmére nemcsak az akridok, vagyis a bolygó vendégszeretetének gerincét adó szörnyek miatt lesz szükségünk, hanem mert bizonyos időnként komoly viharok is kerekedhetnek a jeges világban, amikből öröm lesz kikecmeregni. A korábbi részekhez hasonlóan most is érdemes lesz odafigyelni az életet adó, és a gépeket is működtető hőenergiára – ha túl sokáig emberkedünk a mínusz fokokban, a VS bizony keményebbre fagy, mint egy netre kötött Windows 95, és akkor Jim megtudja, milyen az igazi hideg. Egész addig, amíg az energia kitart, a mech végtagjaival komoly csapásokat mérhetsz az ellenfelekre, de ha elfogy a nafta, vagy olyan helyre jutunk, ahová a lökhárítójára állított csuklósbusz méretű VS már nem fér be, vissza kell váltanunk a robotmentes, TPS-üzemmódba.

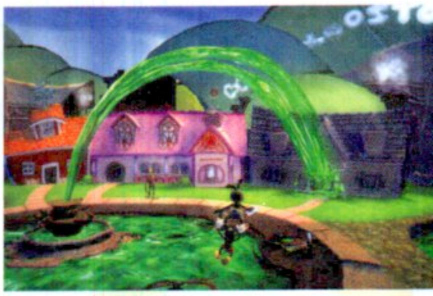
MESSZE MÉG AZ IGAZSÁG

Kevés embert ismerek, aki őszintén vállalná, hogy a Lost Planet sorozat a szíve csücske, de a harmadik rész a most megismert részletek alapján tartani tudja az eddig megszokott, átlagos, de semmi extra szintet. Az innen-onnan összelopkodott részegységek, illetve a mech-mánia farvizén megmaradó harcrendszer 2013-ban sem lesz unalmas, az interaktívabbra vett, társalgós-NPC-s keretrendszer pedig jót tehet az eddigi kötött, kicsit talán túlságosan japán történetmesélésnek is. Ha ennek tetejébe a sztori még a beharangozó videó rendezői és dramaturgiai színvonalát is tartani tudja, még az is lehet, hogy ez lesz az első olyan Capcom-játék, aminek nem tesz rosszat a nyugati fejlesztőcsapat bevonása.

Disney Epic Mickey 2

PÁROSBAN A MESEVILÁGBAN

[ÍRTA CHOCHO] Warren Spector csapata PC-re is elhozza a korábban csak Wii-re megjelent Epic Mickey-t, méghozzá egy kooperatív folytatás képében. Sőt, ezúttal Oswald is kap egy keveset az áhított reflektorfényből...



Már az előző részben is utáltuk a zöld trutymót kilövellő szökőkutat, ez most se fog változni

Mickey Egeret aligha kell bemutatnunk a nagyérdeműnek, hisz minden idők egyik (ha nem a) legismertebb rajzfilmfigurájáról beszélünk, aki élete közel száz éve alatt megannyi generáció kedvencévé vált. Kár, hogy mindez Oswaldról, a szerencsés nyúlról már nem mondható el: a huszonhat rajzfilmben szereplő karakter Mickey előfutára volt, aki a népszerű egér felbukkanását követően hamar a feledés homályába merült, hogy aztán a 2010-es Epic Mickeyben mint világpusztító gonosz térjen vissza. S hogy mi is az az Epic Mickey? Nos, ha nem rendelkeztek Wii-vel, akkor minden bizonnyal csak érintőlegesen találkoztatok a játékvilág egyik legmeghatározóbb alakjának, Warren Spectornak a legutóbbi játékával. Bizony, nem elírás, a Thief és a Deus Ex atyja egy Wii-exkluzív platformerrel tért vissza a modern játékiparba, főszereplőnek pedig Mickey Egeret tette meg, aki igyekszik menteni a menthetőt, miután világát megfertőzte és földig rombolta a bosszúszomjas Oswald. A játék szolid sikert aratott: a kritikusok kedvelték, ámbár nem szerették, a vásárlók pedig vitték, igaz, nem úgy, mint a cukrot. Éppen ezért ért meglepetésként bennünket, mikor szinte a semmiből bejelentették a folytatást, amin ezúttal is Warren Spector ügyködik, ráadásul a játék már nem csak Wii-re, de PS3-ra, X360-ra és a nekünk oly kedves PC-re is megjelenik.

ADATOK

KIADÓ
Disney

FEJLESZTŐ
Junction Point / Blitz Games

MŰFAJ
platformjáték

MEGJELENÉS
2012.09

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

Super Mario Sunshine
2002 (NINTENDO)

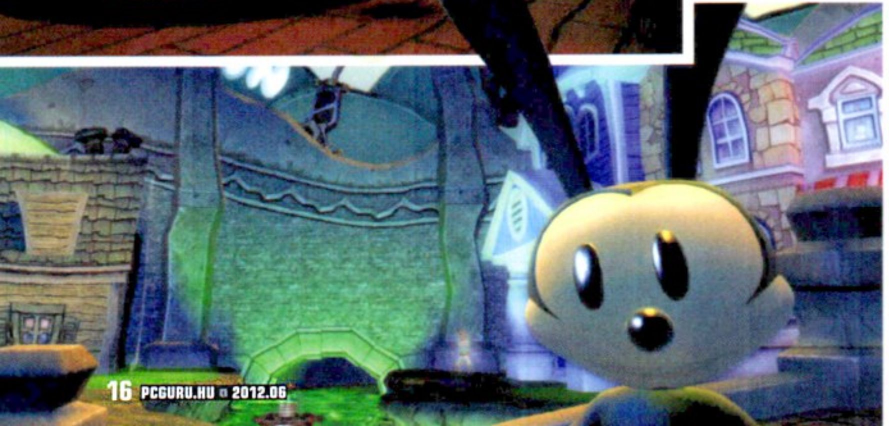
Epic Mickey
2010 (DISNEY)

MICKEY EGÉR, AZ EPOSZI HŐS

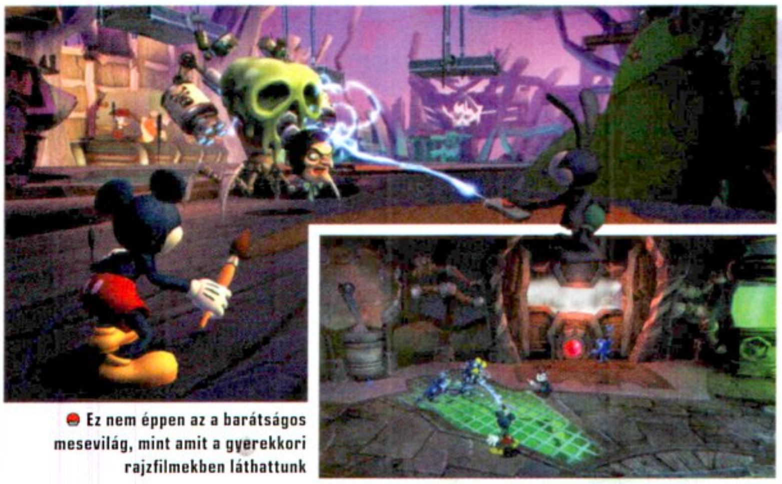
Az első rész történetének részletekbe menő ismertetése felesleges, elég annyit tudnotok, hogy Mickey győzött, és azon túl, hogy egy ecset és egy radír segítségével visszaállította a világ egyensúlyát, még a rossz útra tért Oswaldot is visszaterelte a helyes ösvényre. Pont, mint a mesében, ugye, elvégre mégiscsak Disney produkcióról van szó. A folytatás ott veszi fel a fonalat, ahol az első rész letette, igaz, a narratíva változik, lévén klasszikus rajzfilmből giccses musicalbe csap át. Bizony, ismét fel kell hívnunk rá a figyelmet, hogy nem elírással van dolga a kedves olvasónak, igaz, megértjük, ha elsőre nem igen hisz a szemének. A játék bizonyos pontjain a szereplők dalra fakadnak, hogy elsírják bánatukat, de szerencsére Spectorék azért észnél vannak, és az összes ilyen elemet videók formájában találják majd számunkra, így ha úgy érezzük, hogy közel kerültünk az agyvérzéshez, elég elnyomni az átvezetőt, és a dalocska máris a múlté. Ami egyébként a sztorit illeti, ismét az Őrült Doki köré épül a forgatókönyv, annak ellenére, hogy Mickey az első részben alaposan helyben hagyta a jó doktort. A játék elején a nem épp becses szándékairól híres tudós visszatér, hogy belátva bűneit Oswaldékat segítse az újjáépítésben. Kár, hogy a segítő szándék ellenére is mindennapossá válnak a földrengések, és a szerencsés nyuszinak Mickey után kell erednie, hogy ketten együtt oldják meg a katasztrófákat okozó rejtélyt, és választ találjanak a nagy kérdésre: vajon az Őrült Doki hazudott?

EGYSÉGBEN AZ ERŐ

Ezzel pedig el is érkeztünk az alcím sugallta legnagyobb újításhoz: igen, a The Power of Two egy kooperatív platformer, melyben



Oswald az első részben még gonosz volt, mostanra már hű társunk lesz



Ez nem éppen az a barátságos mesevilág, mint amit a gyerekkori rajzfilmekben láthattunk

Mickey és Oswald egymást segítve igyekeznek végigverekedni magukat a megannyi 2D-s és 3D-s szakaszon. Warren Spector szerint a csapat célja az volt, hogy a játékban egyszer se kelljen matatni a kamerával. Mivel pedig az első részben az állandóan beakadó, vagy épp eltévedő nézet nem kevés bosszúságot okozott, szívesen vesszük, hogy gondoltak ránk, és jó hír, hogy azon kevesek, akik már kipróbálhatták a készülő játékot, állítják, hogy a rendszer kiválóan működik, ezúttal már tényleg nem kell azon idegeskedni, hogy nem azt látjuk, amit kéne. A térbeli pályák és a klasszikus side-scrollereket idéző részek váltakozása persze semmit sem von le a közös célból. Bárhol legyünk is, bármit is csináljunk, mindig kell majd egy segítő kéz a továbbjutást jelentő lakóira. Így nem árt kétszer is meggondolni, mit cselekszünk, sőt, fontos lesz odafigyelnünk a sztorira, mely az első rész lagymatag meséje után komolyabb vizekre evez. Mindez persze nem jelenti azt, hogy a játék komorabbá válik, sőt, az eddig látott videók és képek alapján kifejezetten barátságos színvilággal és grafikával találkozunk majd, amit csak tovább színez a már az első részben is jól sikerült zene.

Ráadásul ezúttal már az összes NPC szinkronizálva lesz, így elfelejthetjük a cuki kis gügyögést, amit már évek óta halálosan ununk a Nintendo játékokban (ugye, Zelda hercegnő?!). S ha már szóba jött a látvány, érdemes kicsit továbbgondolni Spectorék elképzelését: az Epic Mickey 2 hivatalosan

Elődje zseniális, kreatív ötleteit továbbgondolva, továbbfejlesztve egy igazán remek folytatásnak nézünk elébe

logikai feladványok, vagy ügyességi részek megoldásához. Természetesen az Epic Mickey 2 egyedül is játszható, ebben az esetben Oswaldot a mesterséges intelligencia irányítja (ennek sikeréről a megjelenéskor fogunk megbizonyosodni, mindenesetre a készítők állítják, hogy így is kielégítő az élmény). A játékélmény viszont kétségkívül akkor lesz az igazi, ha van egy barátunk, aki hajlandó leülni mellénk a monitor elé.

A The Power of Two osztott képernyős és online kooperatív módja nagyszerű szórakozást ígér. Előbbi különösen, hisz ha épp egyedül játszunk, és közben átpattan valaki, nyugodtan kezébe nyomhatjuk a kontrollert, mert a játék automatikusan érzékelni fogja az új játékost, rögvest váltva a szóló és a split-screen beállítások között. Érdemes kitérni a két karakter egyéni képességeire is. Mickey marad az a festő-mázoló, aki az első részben, azaz kap egy ecsetet, amivel képes eltörölni, vagy visszafesteni a világ objektumait. Oswald ezzel szemben egy távirányítót szorongat majd, amivel ki- és bekapcsolhatja az elektromos eszközöket. Így pedig már az is sejthető, hogy miféle puzzle-ök állják majd az utunkat.

NEM CSAK DALBAN MONDOM EL

A játékélmény és a történet összemosása fontos eleme a folytatásnak. Warren Spector szerint az Epic Mickey 2-ben sokszor szembesülünk olyan döntéshelyzetekkel, melyek mindenfajta kimenetel esetén jelentős hatást fejtenek ki a világra és most is a Wii-t tekinti elsődleges hardvernek. Mégis hogy lesz ebből HD konzolos és PC-s port? A válasz lényegében megnyugtató, hiszen az alkotók ígérete szerint nem csak a poligonszámot tornázzák majd a Wii-nél erősebb platformok szintjére, de a textúrákat és a művészi elemeket is újrarajzolják, így elméletileg egy jól kinéző játékot kell, hogy kapjunk. Az utolsó dolog, ami miatt aggódhatunk, az a PC-sek örökös vesszőparipája, ha konzolportokról van szó: az irányítás. Bár nem áll szándékunkban falra festeni az ördögöt, jobb, ha már most úgy számolunk az Epic Mickey 2-vel, mint egy tipikusan kontrollerre épített programmal. Reméljük, a jól bevált Xbox 360-as gamepaddel minden a legnagyobb rendben lesz.

KELL EZ NEKÜNK?

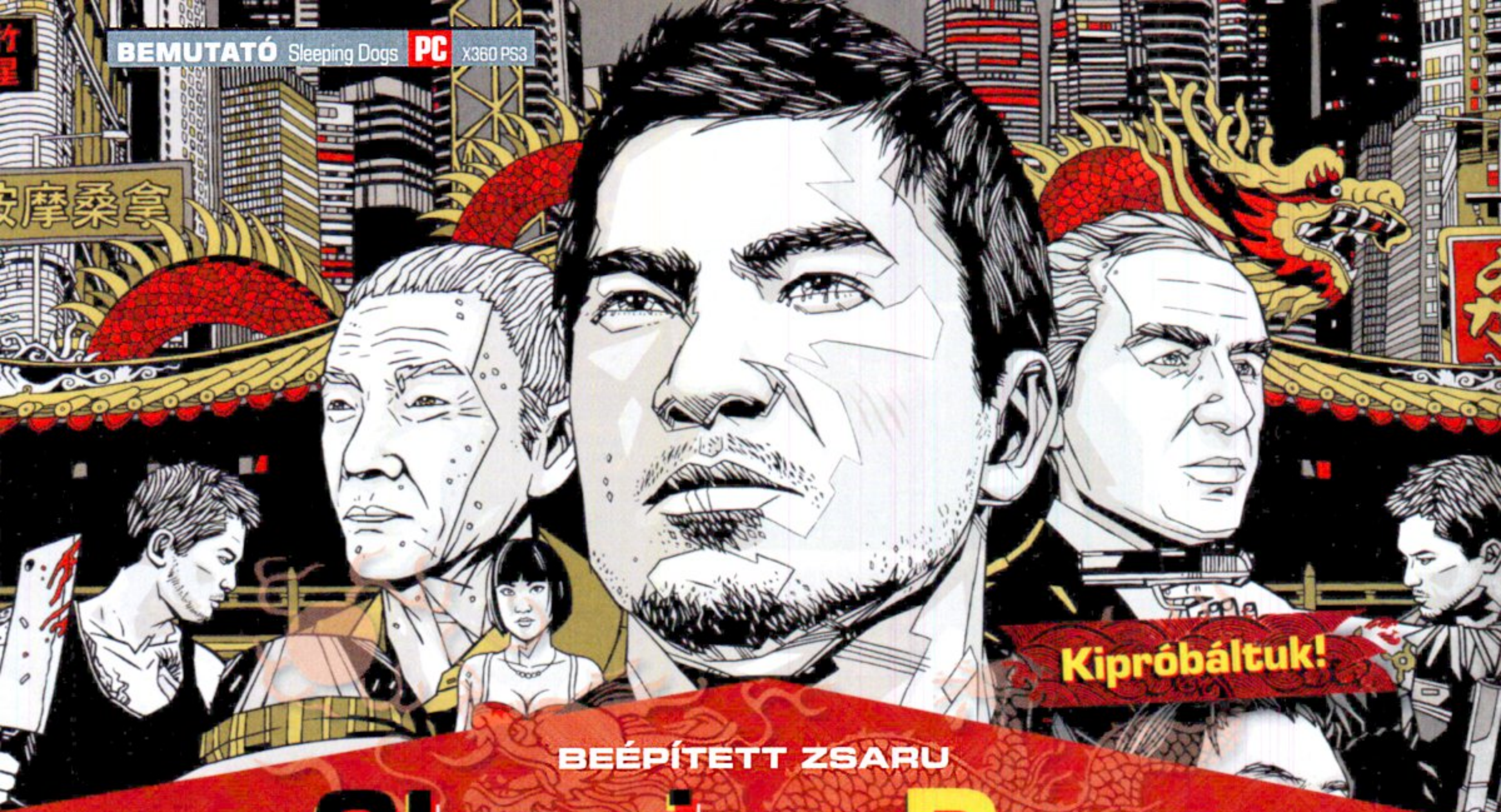
Egy platformjáték-folytatás, melynek elődje sosem volt PC-n, s melyben a szereplők rendre dalra fakadnak, hogy aztán nekünk kelljen rendet csinálni utánuk, mindezt betegesen színpompás környezetben, Wii-ről portolt játékmenet és állítólag szép grafika kíséretében – ennél bizarrabb összképpel már rég találkozhattunk, szóval persze, hogy kell, sőt, alig várjuk. Az Epic Mickey 2: The Power of Two elvileg ez év szeptemberében kerül boltokba minden gépre, még 3DS-re is, igaz, az egy teljesen más játék lesz, érdemes elolvasni a keretes írásunkat róla. A sorozatot alkotó Warren Spector egyébként az első rész esetleges HD kiadásáról is beszélt nemrégiben, elmondása szerint nagyon örülne neki, ha minél több gépen elérhető lenne a 2010-es Epic Mickey, most azonban a folytatásra koncentrál, szóval várnunk kell még egy esetleges PC-s debütre. Viszont addig is örüljünk a The Power of Two bejelentésének, lévén a platformer műfaj fájóan kevés minőségi programot tudott felmutatni PC-n az utóbbi időkben.

Mickey Egér 3DS-en is hódít

Az Epic Mickey Nintendo gépen kezdte pályafutását, így nem csoda, hogy a japán gyártó a játék multiplatform folytatása ellenére is készít egy másik, teljesen exkluzív címet. Ez lesz a 3DS-re megjelenő Epic Mickey: Power of Illusion, melynek története szintén az első felvonás sztoriját görgeti tovább,

csak épp teljesen más felütéssel. Az Őrült Doki földrengései helyett Mizrabel feltűnése okoz kalamajkát, aki ráadásul foglyul ejti Minnie-t az illúziókra épülő varázskastélyában. A

játék a The Power of Two-val ellentétben egyszemélyes lesz, ráadásul egy 2D-s platformert kapunk 16 bites grafikával (nagyjából a SNES szintje). A különböző objektumok megrajzolása itt is visszaköszön, sőt, használhatjuk majd hozzá a 3DS saját stylusát is, igaz, egyelőre nem teljesen tisztázott, hogy ez miként fog működni. A megjelenése ősszel esedékes.



BEÉPÍTETT ZSARU

Sleeping Dogs

[ÍRTA WILSON] **Nem csak Hollywood, de a játékipar se tud elszakadni a „jótét lélek beépül a bűnözők közé" paneltől. A Sleeping Dogs-ot mégis csak várni lehet, hiszen Hongkongban játszódó akciójátékból kevés van.**

Dobtuk, mert nem termelt volna elég profitot, és igazi franchise-t se lehetett volna belőle építeni – az Activision indoklása a True Crime: Hong Kong kapcsán mind a mai napig kísért, hiszen azon kevés esetek egyikéről beszélünk, mikor egy már gyakorlatilag a célvonalon álló játékot töröltek, kizárólag üzleti okokból. Játékokat törölni régi, bevett szokás, a nagyközönség általában nem is értesül róla, mert az ilyen döntéseket még jóval a tényleges fejlesztés megkezdése előtt szokás meghozni. Csakhogy a TCHK esete különleges, még úgy is, hogy a nyereség orientált játékiparba semmi újat nem hoz, amit viszont fel tud mutatni, az mindennél meggyőzőbb.

ALVÓ KUTYÁK GLOCKKAL ÉBREDNEK

Az elcsépelt frázis szerint a puding próbája az evés: az első igazi találkozás egy játékkal mindig izgalmas dolog, mert ilyenkor derül ki, hogy a hónapokig adagolt marketing-masszából mennyi is igaz, és hogy az ügyesen megvágott bemutató videók mennyire fedik le a valóságot. A Sleeping Dogs-szal töltött röpke délután után gondolkodás nélkül kijelenthető, hogy teljesen – pedig volt okunk félni. A United Front Games ugyan nem új csapat, de sandbox játék nem köthető a nevükhöz, a hatalmas szabadságot biztosító stílus sajátossága pedig az, hogy mindenki a legjobbhoz méri a többi portékát.

A Rockstarral versenyezni nem túl fair dolog, akkora költségvetése, annyi embere és szabadsága egyetlen másik fejlesztőnek sincs, ez pedig megmagyarázza azt is, hogy az Activision miért ijedt be, és miért hozott fel olyan indokokat, mint a sandbox akciójátékok közti nagy versengés. Merthogy a Sleeping Dogs továbbra is ez, egy igazi, részletesen kidolgozott sandbox akciójáték, ahol a történet-vezetés-lövöldözés-küldetések négyese vezet végig az alvilág sorai közé beépülő zsaru, Wei Shen viszontagságain. A ranglétra legaljáról, a külvárosi suhancok köréből elindulni nem tűnik problémamentes útnak, de Shennek szerencsére nincsenek aggályai a morális kérdésekkel kapcsolatban, így vígan ereszt golyót bárkibe, aki csak az útjába áll.

FÉKTELENÜL

Miért is érdemes igazán nagy figyelmet szentelni a Sleeping Dogs-nak? Mert egy

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
United Front Games

MŰFAJ
sandbox akció

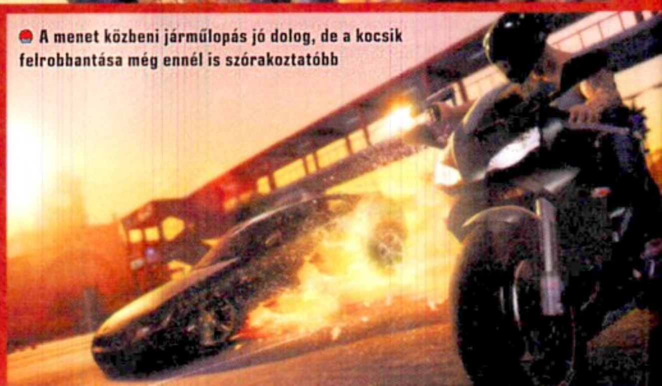
MEGJELENÉS
2012. 08. 17.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
75%

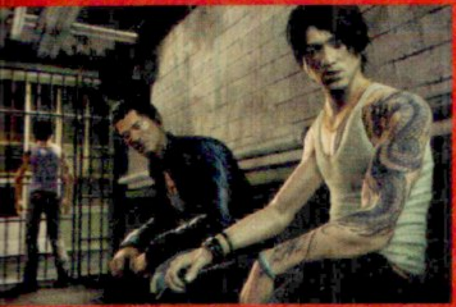
STÍLUSMINTA

True Crime: New York
2005 (ACTIVISION)

GTA IV
2008 (TAKE TWO)



A menet közbeni járműlopás jó dolog, de a kocsik felrobbantása még ennél is szórakoztatóbb



Jótanács: sose dühíts fel egy megtermett ázsiai asszonyt, ha éles eszközök vannak a közelben!

GSP A RINGBEN

Az itthoni MMA nézők és rajongók száma nem túlságosan magas, de azért mindannyian örülhetünk annak, hogy a bajnokság egyik legismertebb résztvevője, GSP is részt vesz a játék fejlesztésében. A Programozáshoz, a textúra rajzoláshoz ugyan nem ért, de a harcművészetben szerzett tapasztalatát azért át tudta adni, így a Sleeping Dogs pusztakezes összecsapásai nem csak látványosak, de kifejezetten életszerűek lesznek. GSP még divatdiktátorként is közreműködik, az általa inspirált póló és bandana jelentősen megnöveli az ütések erejét. Sajnos ez a kiegészítő jelenleg csak az előrendelőknek szól, a nagyközönség az extra GSP erőből várhatóan csak később, valamikor a kiadást követően részesülhet, egyelőre ismeretlen áron. Na bumm: farmerben, elnyűtt pólóban is meglehetősen jól péppé lehet verni Hongkong bűnözőit.

igazán különleges helyre visz, a kínai belviszályok örökös sarokkövébe, Hongkongba – ami papíron ugyan Kínához tartozik, a valóságban viszont ritka önállóságot élvez. A soha sem alvó, neonfényben fürdő megapolisz az ázsiai kereskedelem, a feketepiac és bűnözés gócpontja, ám hiába a hatalmas potenciál, videojátékban szinte még sosem szerepelt, vagy ha igen, akkor is csak háttérelemek, fejezetek szintjén. Csakhogy a United Front az egész játékát ide helyezi, sőt, még a város kulcsait is átadja, az egészet szabadon bejárhatóvá téve.

A játéktér ennek megfelelően hatalmas, a térkép egyik feléből a másikba eljutni nem éppen egyszerű és rövid folyamat. Tökéletesen hozzá az elvárható szintet, van iparnegyede, piroslámpás és szórakoztató központja, kikötője, luxusházakkal szegélyezett dombvidéke, lepukkant nyomortanyája. Ezek közös pontja az, hogy mindegyik helyen ezernyi a tennivaló, nem lehet úgy megkerülni egy háztömböt, hogy ne tűnne fel valamilyen interakciós lehetőség. A kötelező utcai versenyzés mellett lehet kisebb harcokat vívni ilyen-olyan szakadár triád tagokkal, akik egy-egy sikátort, jelentősebb boltot, kiemelt fontosságú épületet védenek.

Ennek megfelelően a játékidő jelentős részét a harc teszi ki, amely meglepő módon nemcsak, hogy nem rossz, de bőven felér egy rendes TPS-sel is. Nyoma sincs a GTA vagy a korábbi True Crime részek suta célzási megoldásának, hiteltelen fegyvereinek. Wei arzenálja hatalmas, a pisztolytól kezdve a gépfegyveren át egészen a rakétavetőkig mindent a kezébe vesz. Lőni nagyon jó érzés, a golyóknak érezhető ereje van, a shotgun szó szerint méterekre löki hátra az ellenfelet, az egyes testrészekre mért csapások pedig hosszú másodpercre ki tudnak ütni bárkit. De nemcsak a harc, a manapság kihagyhatatlan fedezékrendszer is remekül működik, az általuk nyújtott védelem azonban sok esetben csak ideiglenes, a kartonlapok, vékony furnérlemezek, az utcán feldöntött bodegák csak pár lövést bírnak ki, aztán pozdorjává törnek, ha nem a golyóktól, akkor az ütésektől.

Hiszen hogy játszódhatna egy játék a Távol-Keleten, ha nem lenne benne pusztakezes harc? Wei hiába nőtt fel Amerikában, nagyon jól bánik a végtagjaival. A harcrendszert bevallottan a Batman: Arkham Asylum és Arkham City ihlette, így az ellenfelek mindig csoportban támadnak, egyszerre többen is, de ezeket akár egy gombbal lehet hárítani, vagy visszafordítani – és utóbbi az, ami a leglátványosabb, legszórakoztatóbb elem, mert maga a terep is használható fegyverként!

Lehet ez egy lassan pörgő ventilátor egy szellőző végén, egy szemétledobó, egy forró tűzhely vagy akár egy liftakna is. Az ilyen kontextus-érzékeny támadások látványosak és hasznosak is, gyorsan megritkítva a szinte mindig túlerőben lévő ellenfelek sorait. Ezt egészíti ki a dinamikus mozgásrendszer, amely már-már a Mirror's Edge-et idéző módon teszi lehetővé a kisebb faldarabok és tereptárgyak azonnali megmászását, vagy az azokon való végigcsúszást, ami általában akkor sül el a legjobban, ha a másik oldalon egy ellenfél van.

A próbakör után a félelmeink eloszlottak, a Sleeping Dogs szinte minden szempontból felülmúlta a várakozásainkat!

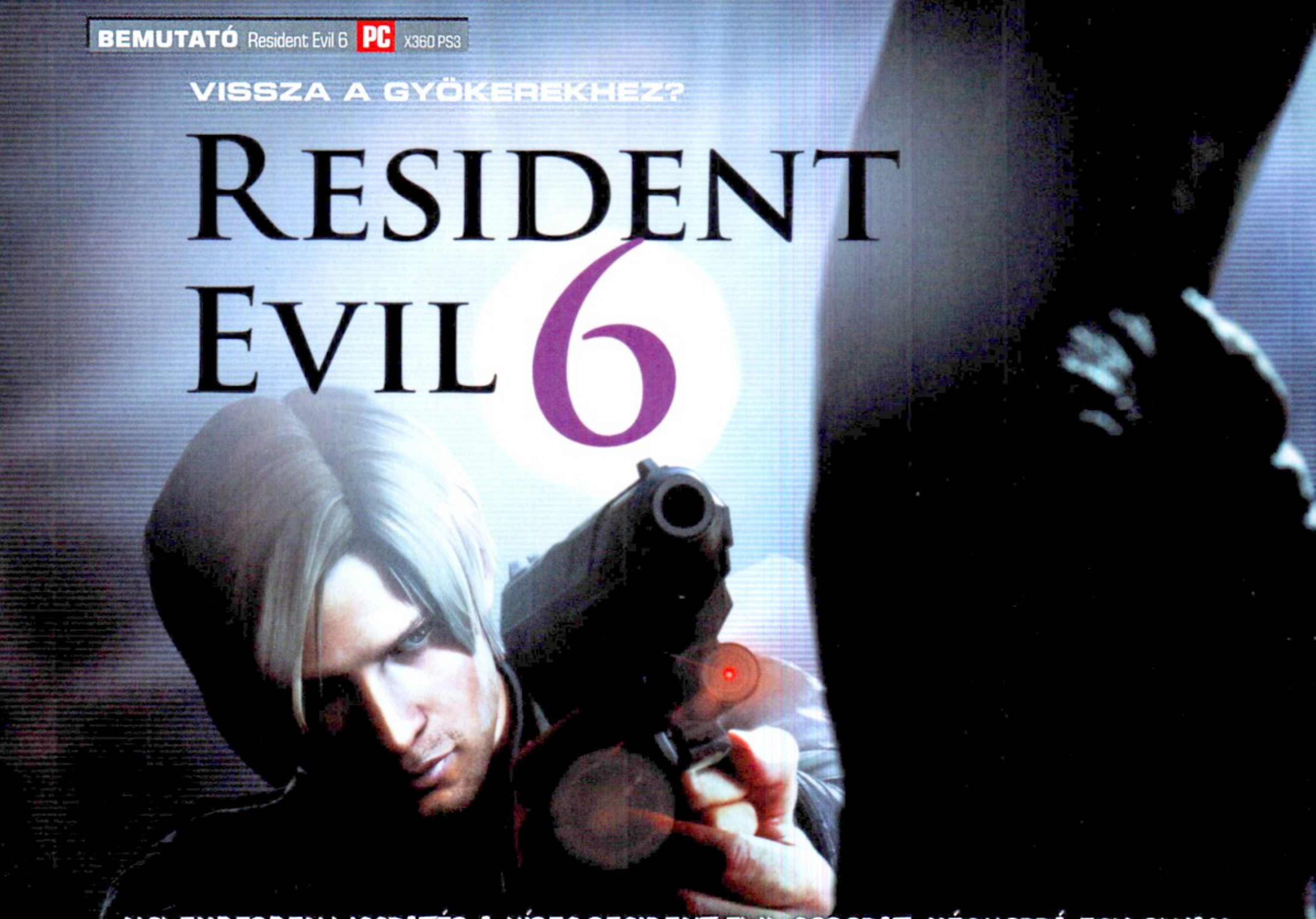
PADLÓGÁZ

Pozitívumot nem csak a küzdelemről, de a vezetésről is lehet mondani. Szimulátorokkal, árkád versenyjátékokkal ugyan semmiképp sem említhető egy lapon, de minden kocsi és motor jól irányítható, egészen addig, míg nem sikerül eltalálni egy fát: 2012-ben nem feltétlenül szerencsés így lassítani nullára bármit is, de talán ez még változni fog.

Mert az, amit láttunk, mindenképp bíztató, a Sleeping Dogs-ot már maga a helyszín is eladja, de ettől elvonatkoztatva is egy kidolgozott, tartalmas és megkapóan hangulatos játékkal állunk szemben, amely újat ugyan egyáltalán nem tud mutatni, de az egyes elemeit legalább tökéletesre csiszolva, teljesen összehangolva mozgatja. Ugyan az augusztusi megjelenés még messze van, de legalább van idő kínaiul tanulni.

VIHAROS FEJLESZTÉS

Nem volt egyszerű szülés a Sleeping Dogs. Az eredetileg a True Crime sorozat új részének szánt játékot korábbi tulajdonosa, az Activision teljesen váratlanul törölte, gyakorlatilag hónapokkal a megjelenése előtt. A döntés nemcsak minket, de a fejlesztőket is meglepte, akik szó szerint napokkal korábban mutatták meg épp a sajtónak, hogy min is dolgoznak. Szerencsére végleg nem kellett búcsút mondani neki, az Eidos felvásárlásával megtáltosodott Square Enix fehér lovon érkező megmentőként karolta fel a fejlesztőket. A név ugyan ugrott, de ez még mindig ugyanaz a játék, amibe már a bejelentésekor beleszerettünk, csak azóta sokkal szebb és kidolgozottabb lett.



VISSZA A GYÖKEREKHEZ?

Resident Evil 6

NOVEMBERBEN VISSZATÉR A HÍRES RESIDENT EVIL SOROZAT, MÉGHOZZÁ EGY OLYAN RÉSSZEL, AMI TELJESEN ELFELEDTETI VELÜNK A RACCOON CITYBEN ÁTÉLT BORZALMAKAT. ÚGY NÉZ KI, HOGY A CAPCOM MINDENT EGY LAPRA TETT FEL, A KUDARC LEHETŐSÉGE PEDIG TELJESSÉGGEL KIZÁRHATÓ.

[ÍRTA CHRIS]

Az Egyesült Államok elnöke mozdulatlanul fekszik az ovális iroda padlóján. A falat mocsok és vér borítja, félig megrágott holttestek hevernek pár méterre onnan, ahol egykor filmsztárok, politikusok fényképeztették magukat. Mostanra már valószínűleg ők is átértékelték az életüket, hiszen az előző víruskitörés mély nyomot hagyott mindenkiben. Emberek százezrei vesztették el szeretteiket, barátaikat. Most pedig nagyon úgy tűnik, hogy a történelem megismétli önmagát, egy újabb katasztrófa küszöbén áll a világ.

Megérte behűteni a pezsgőt, mert a Capcom végre halad a korral, így mozgás közben is lehet lőni. Innováció Japánból!

Az elnöknek vége. Végérvényesen. Már nem egy csoszogó, élő húsra kiéhezett halott, hanem olyan, aki már biztosan nem kel fel a földről. Fejébe épp most eresztett golyót Leon S. Kennedy, mellette pedig ott áll Helena Harper, a titkosszolgálat első számú embere. Harper ügynök jól tudja, hogy Leonnak milyen nehéz döntést kellett meghoznia akkor, amikor meghúzta a ravaszt, s útjára engedte azt a lövedéket, amely kioltotta az élet utolsó pislákoló lángját is az elnökből, de nem volt más lehetőség. Most pedig eljött a bosszú ideje! Ki felelős ezért a kitörésért? Miért akarja bárki is elpusztítani ezt a világot? Leon és Harper ügynök együtt vágnak bele a válaszok felkutatásába, és eközben Kínában egészen más események láncolata indul útjára.

APA, KEZDŐDIK!

A 15 éves múltra visszatekintő Resident Evil sorozat újabb szakaszához érkezett. A Mila Jovovich féle filmek, és a rettenetesre sikeredett Operation Raccoon City után most próbáljuk elfelejteni minden eddigi sérelmünket. Visszatérnek a régi készítők, nincs külföldi bérmunka, nincsenek agyhalott ötletek, félig kész megvalósítások, s remélhetőleg a bughegyeknek is búcsút inthetünk: végre készül a Resident Evil 6! A projekt közel két és fél éve fortyog a Capcom üstjeiben, s hihetetlen számú, több mint 600 vért és verejtéket izzadó szakember dolgozik azon, hogy ez a rész legyen a lehető legjobb felvonása a sorozatnak. Bár a PC-re is megjelent Resident Evil 5 hozta az eddigi legjobb eladásokat a Capcomnak, ha hihetünk az ígéreteknek, az új fejezet még ezt a sikert is felülmúlja majd. Ennek érdekében a vérfrissítésen átesett fejlesztőcsapat élére a lehető legjobb szakembereit állította a Capcom, többek között Hiroyuki Kobayashit (producer) és Eiichiro Sasakit (rendező), azokat az alkotókat, akik korábban már kiváló termékeket tettek le az asztalra. „Normális esetben a játékainkat fentről lefele építjük, mint mondjuk egy vízesés, ha úgy tetszik. Minden fentről

ADATOK

KIADÓ
Capcom
FEJLESZTŐ
Capcom
MŰFAJ
TPS
MEGJELENÉS
2012. 10. 02.
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
85%

STÍLUSMINTA

Resident Evil 4
2005 (CAPCOM)

Resident Evil 5
2009 (CAPCOM)

Ötlet a felkelő nap országából, kifejezetten a helyi tömegközlekedési vállalatoknak: ennek a szimpatikus ellenőrnek biztos, hogy mindenki megmutatná a jegyet – minden körülmények között.

indul, s ahogy haladnak lefelé az ötletek, úgy kapja meg mindenki a saját munkáját, s kezd el dolgozni. Ezúttal viszont több szabadságot adtunk az összes csapattagnak, igyekeztünk megváltoztatni az dolgozók hozzáállását az új részhez. Kifejezetten ösztönzünk mindenkit arra, hogy próbáljon meg új ötletekkel előállni, melyeket egyenként elemzünk, és ha úgy adódik, beépítünk a végtermékbe" – mondta Hiroyuki Kobayashi.

„Leon Kennedy lesz a történet főszereplője, legalábbis eleinte" – folytatja Hiroyukio. „A tervezés elején odajött hozzám Sasaki-szan, és mondta, hogy Chris Redfieldet is bele kéne tennünk a játékba. Én ellene voltam az ötletnek, hiszen ő volt az ötödik rész főszereplője, nem hittem volna, hogy a játékosok újra ugyanazzal a főhőssel szeretnének harcba szállni. Majd mutatott pár koncepciórajzot, amiben Chris és Leon fegyverrel a kezükben néznek farkasszemet egymással, s azt mondta, hogy ennek benne kell lennie a játékban. Érdekes ötletnek tartottam, valaminek, ami sokkolhatja a Resident Evil rajongókat. Meglátjuk, mi sül ki belőle" – meséli a producer.

HÁROMSZOR IS HURRÁ

Az új részben tehát visszatér a két legendás hős, hogy hasonlóan a sokak által a sorozat legjobbjának tartott második részhez, ismét egy történetben, egy játékon belül, de három különböző történetszálon haladva próbálják meg elejét venni a szörnyűségeknek. Bár Chrisnek és Leonnak saját társa lesz, az új biológiai vészhelyzet során nem egyszer kell majd vállvetve küzdeniük azért, hogy megakadályozzanak egy rettenetes katasztrófát. Mindegyik karakter más-más oldaláról ismeri meg az eseményeket. Míg Leonnal az első helyszínünk Tall Oaks városa lesz, ahol az egyetem alagsorából indulunk, addig Chris egy kínai nagyvárosban kerül bevetésre a BSAA élén. Jó hír, hogy mivel az események nagyjából egy idősíkban zajlanak, esetenként hőseink egyazon helyszínen is összefuthatnak egymással, hasonlóan a negyedik rész Ada Wongos pillanataihoz, ahol később a hölgy oldaláról is megismerhettük a történéseket.

A Resident Evil 6 sztorijának harmadik főhőse Jake Muller lesz, aki hasonlóan Leonhoz, szintén egy női szereplővel az oldalán indul majd a világ megmentésére. Jake nem az a tipikus jófiú, mint Chris vagy Leon, apja az az Albert Wesker, aki már számtalan alkalommal próbálta meg hűvösre tenni a másik két főszereplőt az előző Resident Evil részek valamelyikében. Mivel Jake vadonatúj szereplője a sorozatnak, elöljáróban annyit érdemes tudni róla, hogy egy zsoldos, akinek társai megfertőződtek a C-vírussal, s ezt követően Jake-ről kiderül, hogy immunis a biológiai fegyverre.

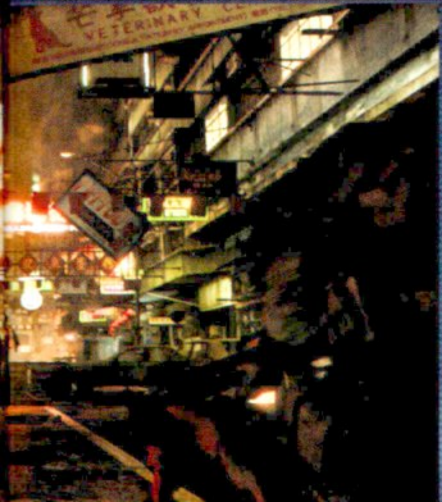
Ezután csatlakozik hozzá társa, Sherry Birkin. Hogy ezután miként kapcsolódik történetük a teljes sztoriba, az egyelőre maradjon titok. Annyit viszont még elárulhatunk, hogy Jake egy képzeletbeli kelet-európai országból, Edóniából vág neki a nagy kalandnak. A helyszínek többségét egyelőre szürke homály fedi, csupán Kínáról és az előbb említett két lokációról tudjuk, hogy biztosan ott lesznek a programban.

A sztorimódhoz kapcsolódó jó hír továbbá, hogy a pletykák szerint kooperatív mód is

helyet kap a játékban, melynek létezéséről árulkodó jel, hogy minden főszereplő társat kap maga mellé. Annak ellenére, hogy az ötödik részben megismert kooperatív mód nem volt tökéletes, mi imádtunk ketten játszani a Resident Evil 5-tel, ezért kifejezetten örülünk a többszereplős játékmód lehetőségének. Ráadásul ez alkalommal már lehetőségünk lesz a játék közben történő ki- és belépésre is, valamint ezúttal is játszható lesz a program osztott képernyőn is, a Resident Evil

BSAA

Az angliai székhelyű Bioterrorism Security Assessment Alliance (vagyis: B.S.A.A.) az amerikai kormány szorgalmazására jött létre. Elsődleges feladatuk az Umbrella vállalat által a fekete piacra küldött biofegyverek megtalálása és megsemmisítése, bármi áron. Magasan képzett ügynökök, akik szinte teljesen szabad kezet kapnak a küldetésük teljesítésére. Globális szervezetről van szó, hiszen Afrikában, Európában és Amerikában is van központjuk, így a világon bárhol bevethetőek. Legismertebb ügynökeik a sok Resident Evilben szereplő Chris Redfield, Jill Valentine és a 3DS-es Resident Evil: Revelations-ben felbukkant Jessica Sherawat.



Fejlődik a japán játékfejlesztés: öt rész után nem csak mozgás közbeni lövés, de fedezékrendszer is lesz!

ötödik részéhez hasonlóan, remélhetőleg annál kicsit jobb képaránnyal és képernyő-felosztással.

TÚLÉLŐ-HORROR KICSIKNEK ÉS NAGYOKNAK

A három különböző történetszál nem csupán arra jó, hogy három különböző oldaláról ismerjük meg a történetet, hanem ennek köszönhetően három sajátos játékstílust is kapunk. Mindegyik karakterrel más-más módon küzdünk majd, mindegyik főszereplő eltérő hangulattal rendelkező világban fogad minket, amelyekben minden horror-rajongó vagy akciójáték kedvelő megtalálhatja majd a számítását. Ott van például Leon esete, akivel a Tall Oaks egyetem pincéjéből indulunk, hogy megmentsük a helyi karbantartó lányát, aki eltűnt. Itt rögtön feltűnnek az első Resident Evil részekre jellemző klasszikus horrorelemek, amiket a Raccoon Cityben már nyomokban sem találhattunk meg, s amelyek sokak számára régóta hiányoznak a sorozatból. A falon fertőzöttek árnyékai, halk morajlás a távolból, majd jöhet a rohanás – és mi még azt sem tudjuk, mi elől futunk. Nagyon úgy tűnik, hogy végre ismét izgalmas, vérpezsdítő részt kapunk, ahol a rettegés olyan folyamatos súlyként nehezedik majd a vállunkra, amit képtelenek leszünk ledobni magunkról.

A horror se mindig egyforma" – meséli Sasaki. „Minden filmben, minden könyvben másféle válfaját találjuk a horrornak. Így lesz ez a Resident Evil 6-ban is. Többféle rettegés vesz majd körül minket. Leon esetében például klasszikus horrorelemekkel operálunk, Chrisnél pedig mindig az események tükrében alakítjuk azokat. Ha úgy tetszik, ijesztgetünk" – folytatja beszámolóját a rendezői székben ülő Eiichiro Sasaki. Chris esetében tehát már egészen más játékélményre számíthatunk, ha úgy tetszik, jóval akcióorientáltabb eseményekben lesz részünk, mint Leonnál. Ugrálunk, lövünk, rohanunk, mint egy vérbeli akciójátékban, amelyben az adrenalin folyamatosan biztosítva van számunkra. Ezzel szemben Jake-nél a sorozat számára idegen, egészen újszerű élmény vár majd minket. Vele olyan stílusban kell majd játszanunk, mintha egy Tomb Raider vagy Uncharted előtt ülnénk, csak itt az ellenfelek nem jól fizetett zsoldosok és veszélyeztetett állatok lesznek, hanem vérre, agyra és más belső szervekre éhes fertőzöttek és egyéb mutánsok.

A tálalás, a látvány, az irányítás már minden szempontból AAA kategóriás, de a sztori maradt a ZS filmek színvonalán

Az élmény ebben az esetben már filmszerű lesz, viszont a Jake esetében megismerhető fejezet jóval inkább történet-, mintsem akcióközpontúnak ígérkezik. De persze azoknak sem kell aggódniuk, akik a tradicionális Resident Evil élményt keresik, hiszen számukra ott lesz Leon S. Kennedy

KARAKTEREK

SHERRY BIRKIN
Sherry igazi veterán: már a Resident Evil 2-ben is szerepelt, akkor még mint ártatlan kislány, mára azonban felcseperedett és elfordult az Umbrella vállalattól. Az amerikai kormány ügynökeként azt a feladatot kapja, hogy beszivárogjon Edoniába, megkeresve Jake Mullert, aki fontos szereppel bír a C-vírus megállításában.

CHRIS REDFIELD
Chris igazi legenda: a Resident Evil sorozat és univerzum meghatározó karaktere már többször is kihúzta a világot a pácból. Ezúttal Kínában segédkezik, a tengerparti Langshiang városkából próbálva kimenteni egy ENSZ VIP-t a zajló bioterrorizmus közepén.

PIERS NIVANS
A sorozat újonca a B.S.A.A. amerikai részlegének elit tagja, aki Chris Redfield mellett szerezte a tapasztalatait – olyan mély benyomást tett rá, hogy azóta is csak „kapitányként" hajlandó szólítani. Első szerepe nem a Resident Evil 6-ban lesz, a kizárólag Japánban megjelent Biohazard Marhawa Desire mangában már egyszer a zombik nyomába eredt.

JAKE MULLER
Jake-nek nehéz gyerekkora volt: a legendás Albert Wesker fiaként elkerülhetetlen volt a bioterroristává válása, de gonoszsága meg se közelíti apjáét, sőt, a C-vírusra immunis vérét jó pénzért cserébe az amerikai kormánynak is hajlandó átadni.

A Stallone-féle Cliffhanger és a Die Hard 2 óta tudjuk, hogy terroristákat erdőben, hóban is lehet találni

története, amelyben egyedül közel annyi játékidőt kapunk, mint amennyit az ötödik rész teljes története során.

ABC-VÍRUS

A tökéletes atmoszféra megalkotásában nagy segítségére lesz a játéknak a jobban kidolgozott, még veszélyesebb és halálosabb vírusfertőzés, amelyet C-vírusnak neveztek el (egyes játékokban a fegyverek, vagy a pályák lesznek egyre nagyobbak, a Resident Evilben a fertőzés mérete növekszik). Az új C-vírus, a T- és a G-vírussal ellentétben már nem csupán szimpla mutációt okoz, hanem egy teljesen új oldalát mutatja meg a fertőzésnek. A C típusú vírus áldozatai lárvákban, tojásokban fejlődnek tovább az evolúció gusztustalan lépcsőjén, hogy aztán kikelve elrágcsálhassák a legalsó fokon maradt emberiség képviselőit. Az így kifejlődött ellenség új nevet is kapott, J'avonak hívják majd őket.

A J'avok a lehető legújabb generációját képezik a gonosznak, elpusztításuk is ennek fényében változik majd. Ha szerencsénk lesz, s pisztolycsőre tudjuk kapni valamelyiket, biztosra kell majd mennünk. Testrészeik hihetetlen sebességgel regenerálódnak, s az sem biztos, hogy egy lelőtt láb helyett egy újabb láb nő ki belőlük, szervezetük folyamatosan fejlődik, a vírus pedig az éppen használt gazdatest formáját, alakját mindig az adott szituációhoz igazítja.

Természetesen a J'avokok mellett hagyományos fertőzöttekből sem lesz hiány, bár ezek a változatok kissé sportosabb tempóban próbálják meg a nyakunkba vágni állkapcsukat, mint ahogy azt az első vagy második rész esetében már megszokhattuk.

EZ A HARC LESZ A VÉGSŐ

Az újfajta veszélyforrással újfajta harcrendszer keretein belül küzdhetünk meg, s bár más játékok fényében ez nem számít akkora különlegességnek, ezúttal már egyszerre tudunk majd mozogni és lőni, és ezt a metódust számos érdekes koncepcióval tűzdelik meg a Capcom szakemberei. Az ellenfeleink képesek lesznek kibillenteni minket az egyensúlyunkból, s miután a földre kerültünk, lehetőségünk lesz akár egy tárat is kilőni a fegyverünkből, miközben hátrafele kúszunk és igyekszünk újra két lábra állni. Megjelenik továbbá a dual-wield rendszer, aminek köszönhetően már két egykezes fegyvert is bevethetünk a küzdelemben, valamint kapunk számos közelharci mozdulatsort is, így a szereplők új kungfu rúgásokkal vagy ütésekkel végezhetnek az ellenségeikkel.

A DEMÓ

Megjelenés előtt játékot kipróbálni mindig izgalmas esemény: tényleg olyan jó, mint a képek és a videók alapján? Kézre áll az irányítás, nem csúnya a grafika? Sajnos ilyen lehetőségből egyre kevesebb van, a demók általában napokkal/pár héttel a tényleges megjelenés előtt érkeznek, amikor már az előrendelések zöme lezárult, a jó akciók pedig véget értek.

A Capcom azonban elébe megy az eseményeknek és már most, kora nyáron lehetőséged ad a Resident Evil 6 kipróbálására. Az ízelítő nem ingyenes, viszont házi videót se kell forgatni hozzá, és még versírásra sem kényszerítenek. A demó az Xbox 360-as Dragon's Dogmával együtt érkezik, valahogy úgy, mint annak idején a Halo 3 bétája a Crackdown 1-gyel.

A játék eladásait minden bizonnyal alaposan megdobó akció Xbox 360 exkluzivitást élvez, így a PC-sek és a PS3 tulajok kénytelenek várni – utóbbiak egészen szeptember elejéig, amikor a próbaverzió letölthetővé válik a PlayStation Store-ból.

Visszatér a Resident Evil 3 közkedvelt dodge-rendszere is, tehát nem kell bután állnunk és várnunk, hogy fejbe harapjanak minket a közelünkbe ért ellenfeleink, simán elugorhatunk majd előlük. Bár a Raccoon Cityt sok kritika érte fedezékrendszere miatt, majdnem biztos, hogy a hatodik részben is lesz hasonló megoldás, remélhetőleg egy sokkal jobban működő, vállalhatóbb kivitelben. Ezen kívül úgy tűnik, hogy lehetőségünk lesz tankot vezetni, illetve számos egyéb, járműves- vagy „rögzített ágyús" esemény is színesíti majd a játékmenetet.

28 HÉTTEL KÉSŐBB

Ha csak a fenti tényeket nézzük, már meg is előlegezhetjük a sikert a Resident Evil 6-nak. A Capcom közel 600 alkalmazottat megmozgató projektje a cég legnagyobb szabású vállalkozása, ilyen méretű fejlesztőcsapattal csak az Assassin's Creed sorozat, valamint a még készülő Epic Mickey 2 rendelkezik. A program játékmechanikája, megújult harcrendszere, kooperatív módja, valamint kivételesen látványos világa nagyon ígéretes játékot sejtet, s bár jól tudjuk, hogy a PC-s tulajdonosok korábban nem igazán szenteltek nagy figyelmet a sorozatnak, most nekik is érdemes lesz odafigyelniük a játék megjelenésére. Ha minden jól megy, júliusban kipróbálható változatot is kapunk belőle, a novemberi megjelenésig pedig még biztosan beszámolunk azokról az újdonságokról, amelyekre idő közben fény derül.

FOLYTATÓDIK A HARC

HALO 4

[ÍRTA TERA] Rég találkoztunk már Master Chieffel; ha nem számítjuk a legfeljebb fél másodperces felbukkanását a Halo Reach végén (no meg az első rész tavalyi remake-jét), négy éve, és három Halo-játék óta kell nélkülöznünk az ikonikus karaktert.

Ennyi idő alatt rengeteg dolog történt: a Bungie testületileg lelépett a Microsofttól, a helyükre pénzt és energiát nem kímélve létrehoztak egy világklasszis fejlesztőcsapatot, és megkezdődött az új trilógia fejlesztése. Ennek első tagja, a Halo 4 novemberben jelenik meg, és háromévnyi fejlesztés után most mutatkozott be a nagyközönségnek.

ÁLOMBÓL RÉMÁLOMBA

Szerencsére a Bungie úgy hagyta magára hősünket, hogy annak útját bárhogy lehetett folytatni: egy űrhajóroncsban, a kékes fényben derengő AI, Cortana társaságában sodródik a semmibe, és hogy spóroljon az energiával, Master Chief a mélyaltatást választja. Talán senki nem lepődik meg azon, hogy a Halo 4 az ő ébredésével indul, amikor Cortana ismeretlen behatolókat érzékel a hajón, és esélyes, hogy nem teázni jönnek. A Halo 4 első helyszíne tiszteletadás lesz a sorozat induló részei előtt: egy Covenant támadás alatt levő űrhajóban kell helytállnunk.

Ezek az Elite-ek és Gruntok azonban mások, mint akikkel korábban találkozhattunk – a Halo 3 vége elhozta a fajok közti békét a galaxisba, így nem egy hatalmas flotta előfutárait kell legyőznünk, hanem a háború után szétesett hadsereg egy olyan szakadár szilánkját, amely szabadrablásból tartja fenn magát. Ez persze nem jelenti azt, hogy dolgunk sokkal könnyebb lenne, de az első helyszínek csak bemelegítésnek szolgálnak, valamint azt is jelzik, hogy a játék nem változott meg alapjaiban. Igaz, a maga is más alakot öltött Cortana szendergésünk alatt átírta a sisakunkba épített digitális kijelzőket, de az élmény ugyanaz. Pisztoly és gépfegyver a kézben, vonyító, menekülő Gruntok minden sarokban, aljas húzások és taktikus gránátozás – ez ugyanaz a Halo, mint amit ismerünk és szeretünk. Legalábbis egy ideig – merthogy az ismerős Covenant lények csak a hosszú alvás alatt elgémberedett tagok felmelegítéséhez járulnak hozzá, a minden eddiginél hosszabbra és tartalmasabbra ígért kampányban ugyanis csak a másodhegedűsi feladatot látják el az ismerős bestiák. A Halo 4 nem róluk szól, a zöld páncélban feszítő John-117 ezúttal teljesen új világba kerül, új lényekkel akasztja össze plazmakardját.

Hatalmas súly nehezedik a 343 Industries vállára, hiszen mind a Bungie, mind a Halo sorozat cipőjét ki kell tölteniük

REKVIEM EGY HÁBORÚÉRT

Miután leszámolunk a hajónkat megtámadó idegenekkel, jöhet egy még látványosabb menet: a zuhanás a bolygóra, amit Requiemnek hívnak. Pontosan nem tudjuk, hogy miként éli túl Master Chief a „landolást”, ám az talán sokkal fontosabb is, hogy mit talál odalenn. A Requiem ugyanis egy ősi Forerunner pajzsvilág, egy olyan bolygó, amelyet teljes egészében egy óriási pilléreken nyugvó páncél takar. A felszínről feltekintve csak a mesterséges égboltot látjuk, a horizontot pedig ezúttal nem egy hatalmas gyűrű felfelé kanyarodó, semmibe vesző vonulata uralja, hanem azok a fémoszlopok, melyek ezt az elrettentő pajzsot tartják a magasban. Sosem látott növények, furcsa állatok lakják a helyszínt, és bár Forerunner épületekből eddig sem szenvedtünk hiányt, a Requiemen találhatók mások – ezek nem romok, hanem működő, szinte élő helyszínek lesznek.

Ez a különleges bolygó lesz a helyszíne a Halo 4 sztorijának, itt fogunk összetalálkozni azokkal a lényekkel, akik legfőbb ellenfeleink lesznek a harcban. Persze, a mindig titkolózó fejlesztők egyelőre nem árulnak el szinte semmit ezekről – de sok lehetőség talán nincs is. Mivel egy Forerunner bolygóról van szó, kézenfekvő, hogy ez az ősi faj, amely a Halo-gyűrűket is felépítette, talán még életben lehet egy ilyen jól védett világon. A másik lehetőség az általuk épített, mesterséges

ADATOK

KIADÓ
Microsoft Game Studios

FEJLESZTŐ
343 Industries

MŰFAJ
FPS

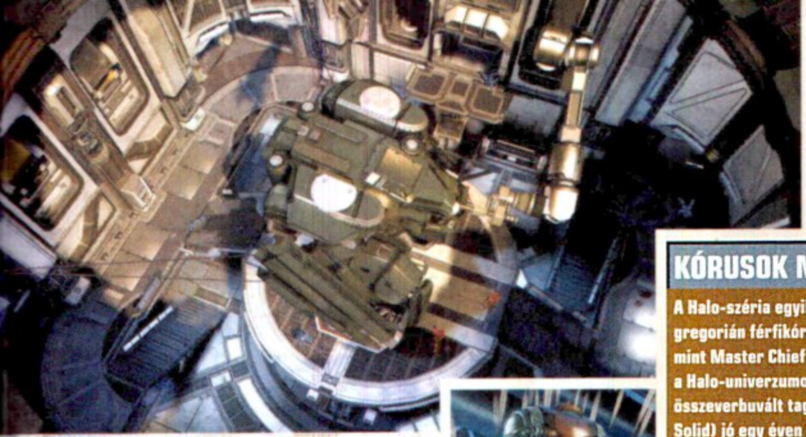
MEGJELENÉS
2012. 11. 06.

STÍLUSMINTA

Halo 3
2007 (MICROSOFT)

Halo: Reach
2010 (MICROSOFT)

Master Chief ugyan mély álomból ébred, de legalább egy facehugger sem tapad az arcára



A jobb oldalon látható új Grunt dizájn már egy jóval talpraesettebb, tökösebb ellenfelet mutat

intelligenciák által vezérelt robotsereg, a protheanok lehetnének, amik túlélték gazdáikat. És ha Guilty Spark 343-ra gondolunk, hát ez az opció sem kecsegtet sok jóval…

Az mindenesetre biztos, hogy az új faj, az új ellenség ugyanúgy egy rakás eltérő ellenfélből áll majd, mint ahogy a Covenant vallási szövetség is vagy tíz különböző fajból állt, és ahogy a Flood is igen sok eltérő formában jelent meg. Ahogy korábban is, minden új ellenség egyedi taktikákkal, fegyverekkel rendelkezik, ám ezen túlmenően a fejlesztők leírása alapján „együtt is működnek, minden ilyen ellenfél kihasználja és felerősíti a többiek egyedi képességeit". Ezzel mondjuk nem kerültünk közelebb az ellenség elképzeléséhez, de az legalább jó hír, hogy az új ellenfelek egy teljes arzenálra való új fegyvert és járművet is hoznak magukkal.

SPARTAN OPS

A Halo 4 egyjátékos módjáról gyakorlatilag ennyit tudunk – no meg azt, hogy természetesen akár kooperatív-módban is végigjátszható lesz. Ez azonban még csak a kezdete a csapatmunkának és a haverokkal való összedolgozásnak – a Halo 4 elképesztő figyelmet fordít a kooperatív játékra. Ez nem annyit jelent, hogy minden eddiginél több Firefight helyszínt kapunk (olyannyira nem, hogy ez, mint különálló játékmód teljességgel el is tűnik), hanem azt, hogy több hónap során egy hatalmas, még a kampányt is felülmúló terjedelmű külön történetet kapunk, melyben három haverunkkal együtt mérettethetjük meg magunkat.

A teljes multiplayer szekció (beleértve a versus és a kooperatív lehetőségeket is) az Infinity nevet viseli a menüben, és ez nem csak annyit jelez, hogy a végtelenségig lehet majd szórakozni vele, de azt is, hogy minden korábbinál jobban bevonják a Halo-univerzum rendkívül kidolgozott világát, egyedi hangulatát ezen összecsapásokba is. A multiplayer ugyanis ezúttal a sztori része lesz: a UNSC Infinity az emberiség legnagyobb, legjobban felszerelt csatacirkálója ad majd helyet e lehetőségeknek. A versus multiplayer tulajdonképpen holografikus edzésként szolgál a hajón szolgáló Spartan IV harcosoknak. Ennél is érdekesebb talán azonban a Spartan Ops nevű opció, ami tulajdonképpen a UNSC hosszú, nehézségekkel, ütközetekkel teli történetét meséli el. Ez pedig elég érdekesen valósul meg: a játék megjelenése után minden héten öt új küldetést kapunk (a korábbiak pedig eltűnnek), és ezek teljesítésével áll össze a kép, a sztori. E missziók közt lesznek rövidebbek és hosszabbak, ezernyi különféle stílusban, és a legtöbb olyan helyszínekre visz el, amelyeket máshogy nem is lehet felkeresni. Ráadásul ezek rendesen kidolgozott küldetések lesznek, nem csak folyamatos küzdelmek a millió ellenféllel: lesznek átvezető jelenetek, különféle karakterek, akiknek a teljes sztoriját csak úgy ismerhetjük meg, ha minden héten teljesítjük a megbízásokat.

Fontos leszögezni, hogy ezek nem fizetős letöltések, külön beszerzendő DLC-k lesznek, hanem a játék ingyenesen és magától frissíti őket, hogy minden héten más tartalom várjon az indítást követően. Egyelőre nem tudni, hogy meddig kapjuk majd az újabb és újabb megbízásokat, de az első fél évben biztosított az állandó kalandozás és változatosság. Azt pedig csak halkan teszem hozzá, hogy remélhetőleg a „lejárt" missziók nem vesznek el örökre, mert biztos lesznek ezek közt olyanok, melyeket újra és újra végigjátszanánk…

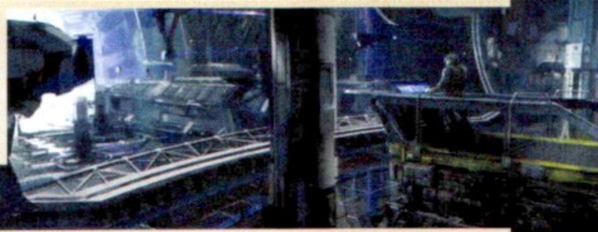
SPARTAN SPARTANNAK FARKASA

Ahogy említettem, a „rendes" multiplayert is beleszőtték a körítésbe, igaz, csak annyira, hogy látni fogjuk a meccsek előtt, ahogy a pályákat felépíti a hologram-technológia. Mivel Spartan harcosok edzéséről, gyakorlásáról van szó, ezúttal nem alakíthatunk Elite-eket, de ezt ellensúlyozandó a fejlődés még sokrétűbb lesz, mint a Reach-ben. Nemcsak a páncélképességek térnek vissza az előző játékból (jetpack, láthatatlanság, hologram-másolat), de ezekből még több lesz, és a fejlődéssel nyithatjuk meg a veszélyesebb fegyvereket is. Ezen felül érdemes megjegyezni, hogy végre bekapcsolódhatunk már zajló meccsekbe is, nem kell kivárnunk az adott kör végét – régi tartozása teljesül ezzel a sorozatnak.

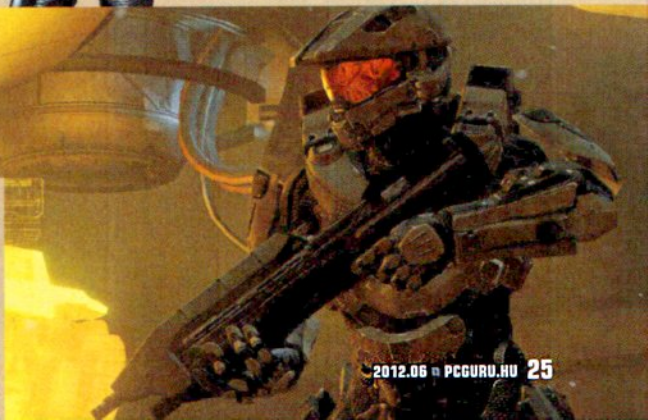
Noha a Bungie távozása minket is aggodással töltött el, úgy néz ki, hogy a játék a lehető legjobb kezekben van. Nem csak a grafika fejlődött észrevehetően a Reach-hez képest, de az új környezet, az új ellenfelek is alaposan feldobhatják az amúgy még mindig nagyszerű játékmenetet. Szintén remeknek tűnik az, ahogy a kooperatív módot kezelik – félévnyi küldetés-ellátottság rendkívül jól hangzik, ráadásul megannyi konkurens játéktól eltérően ezt itt ingyen kapjuk. Persze rengeteg dologról szeretnénk még részleteket megtudni, de ennyi is elég volt ahhoz, hogy aggodásból erőteljes optimizmusra váltsunk!

KÓRUSOK NÉLKÜL

A Halo-széria egyik univerzálisan imádott része mindig is a zene volt – Marty O'Donnel helyenként gregorián férfikórusokkal, máshol elektromos gitárokkal megvadított muzsikája éppoly ikonikussá vált, mint Master Chief zöld páncélja vagy az Elite-ek plazmakardja. Mivel Marty a Bungie tagjaként elhagyta a Halo-univerzumot, a program ezen részét is nulláról kellett újjáépítenie a 343 Industries frissen összeverbuvált tagjainak. A játék teljes audio részéért felelős Sotaro Tojima (Castlevania, Metal Gear Solid) jó egy éven keresztül kutatta, hogy ki lehetne a Halo 4 zeneszerzője, és választása végül arra a Neil Davidge-re esett, akit a Massive Attack korábbi tagjaként ismerhetnek az elektronikus zenét kedvelők. Ő végül Matt Dunkleyvel, állt össze, aki olyan filmek zenei anyagában működött közre, mint az Eredet vagy a Sötét Lovag. A kiadott részletek alapján a zene kicsit modernebb, ritmusosabb lesz, néhol természetesen a klasszikus dallamokra építve – és jóval több női kórust használva.



Barát vagy ellenség? Novemberben ez is ki fog derülni…



PIROSKA ÉS A SZAMURÁJFARKAS

Akaneiro Demon Hunters

[ÍRTA KREDENC] **Előttem egy halom kép és dokumentáció. Nézem őket, olvasom az írást, és egyelőre nagyon nem tudom hová tenni az egészet. Szavakba öntöm inkább, és majd ti eldöntitek a „szeret vagy nem szeret" kérdését...**

American McGee nevét gondolom, senkinek nem kell bemutatni – illetve talán mégis. A látszólagos ellentmondás feloldása egyszerű, bár sajnálatos: a mai generációnak valószínűleg már nem ugyanazt jelenti ez a név, mint az előzőnek. A Wolfenstein 3D tesztelőjéből a Doom első két részének pályatervezőjévé, majd a Quake mindenesévé előlépett fiatalember az ezredfordulón vált igazán elismertté, a (rém)álomszerű Alice-feldolgozással – és azóta várunk arra, hogy bebizonyítsa, nem egyszeri fellángolás volt tőle a kiváló, sokak által imádott játék. A nevével eladott Scrapland még nagyjából rendben volt (bár sok köze nem volt hozzá), a Bad Day L.A. viszont akkora (és teljesen jogos) bukás, amiből sem a nehezen kategorizálható (és szerethető...) Grimm, sem a felmelegített, és a kritikusokat meglehetősen megosztó újkori Alice nem tudta kiemelni. Mára a címek fölé ragasztott „American McGee's" címke már nem jelent védjegyet, sőt épp ellenkezőleg. Talán nem véletlen, hogy a legújabb projektről már szép finoman le is hagyták...

ADATOK

KIADÓ
Spicy Horse

FEJLESZTŐ
Spicy Horse

MŰFAJ
akció-RPG

MEGJELENÉS
2012

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
50%

STÍLUSMINTA

American McGee's Grimm
2008 (SPICY HORSE)

Torchlight
2009 (RUNIC GAMES)

VALAMI AMERIKA...

Hozzá kell tenni persze, hogy a Spicy Horse stúdióban készülő Akaneiro magán viseli az időközben Kínába kivándorolt barátunk keze nyomát, de minden interjúban hangsúlyozzák, hogy a játék a sanghaji csapat szellemi produktuma, American és kreatív barátai, elsősorban a vezető író, R. J. Berg (ex-Lucas Arts, tucatnyi Star Wars cím közreműködője), és a valóban zseniális grafikus, Ken Wong (többek között az új Alice művészeti vezetője) évek óta érlelt ötletének gyümölcse, egy olyan „fáklya, melyet most a team, élén Ben Kerslake-kel igyekszik újra meggyújtani és továbbvinni" (idézet a sajtóanyagból...). Nyugat és kelet találkozása pedig soha nem volt ennyire éles, ugyanis a cucc első blikkre olyan (ahogy ebben meg is egyeztünk Wilson kollégával), mintha a Torchlightot áthelyezték volna tradicionális japán környezetbe, a szigetország mitológiájával és történelmével életre keltett sztori közepébe behelyezve a Grimm-féle Piroskát, mint főhőst. Őrület? Az, de ugye ez nem áll messze McGee kifacsart világképétől, másrészt a játékiparban legtöbbször nem a sablonok, hanem a minél elborultabb ötletek okozzák a legjobb perceket számunkra. Mondom, legtöbbször...

A hivatalos sajtóanyag megfogalmazása szerint a játék mechanizmusa dungeon crawler beat-em-up akció/RPG, közösségi és szimulált kooperatív/PvP elemekkel, melynek múzsája a Diablo, az említett Torchlight, az Okami és a Buddy Rush. Mindezt ráadásul kliens-szerver alapú rendszerben képzelik el a srácok, ami annyit jelent, hogy akárcsak például a Diablo 3 esetében, be kell jelentkeznünk a központi szerverre, így nyilván egyszerűbb lesz multizni, miközben PC-vel, webböngészőn keresztül, és akár táblagépekről is rá tudunk csatlakozni a rendszerre (természetesen plusz pénzt, havi díjat mindezért nem kell fizetni, a webes felület csak egy platform). De itt lenne az ideje, hogy végre kicsit a felszín alá nézzünk – lássuk például a sztorit és a hátteret, mert az is megér pár bővített mondatot.

ITT A PIROS, HOL A PIROS

A játék tehát Japánban játszódik, az Edo-, más néven Tokugava-korszakban. Ez az időszak sokaknak ismerős lehet, hiszen a Shogun 2 pár hónapja megjelent „Fall of the Samurai" kiegészítője ugyancsak ebben az izgalmas érában vette fel a fonalat, ennek is a késői, bakumatsu néven emlegetett szakaszában, az 1800-as évek második felében, amikor Perry sorhajókapitány és „fekete hajói" megérkeztek Japán partjaihoz, és megkezdődött az átmenet az elszigetelt, feudális rendszerből a nyitott, modern társadalmi struktúrába. Ám amíg

SPICY HORSE

Nincs olyan iparág, ahol ne hangozna el szinte heti rendszerességgel, hogy Kína a jövő, ez pedig hamarosan a játékiparra is igaz lesz. Habár az országban már most is jelen van több nyugati kiadó és itthon kevéssé ismert ázsiai cég, Kína még nem álmodta meg a világsikert hozó játékát. Ennek előfutára lehet a Spicy Horse is, hiszen American McGee pár éve végleg a régióba költözött, hogy az olcsó, de világszínvonalú munkaerő révén nyújtson minőségi, a nyugati fejlesztőkhöz képest jóval kevesebbe kerülő játékfejlesztői kapacitást. A tavalyi Alice már ott készült és be is került a videojáték ipar nagykönyvébe az első AAA kategóriás, globális piacra szánt játékként!

AMERICAN MCGEE TÖRTÉNELEM

Quake 1

Habár már a DOOM fejlesztésében is részt vett (akkor még földönfutó teszterként), McGee karrierje 1996-ban lendült meg igazán, ahol a legendás id Software-nél a korszakalkotó Quake-en dolgozott, ekkor már mint pályatervező, programozó és hangmérnök!

American McGee's Alice

Az igazi hírnevet és az első önálló játékot az ezredforduló hozta, ahol megjelent az „Alíz csodaországban" alaposan újraértelmezett változata egy olyan mesevilággal, ahol a szerencsétlen főszereplőt nem csak az ág is húzta, de mindenki egyenesen ki akarta végezni!

Bad Day L.A.

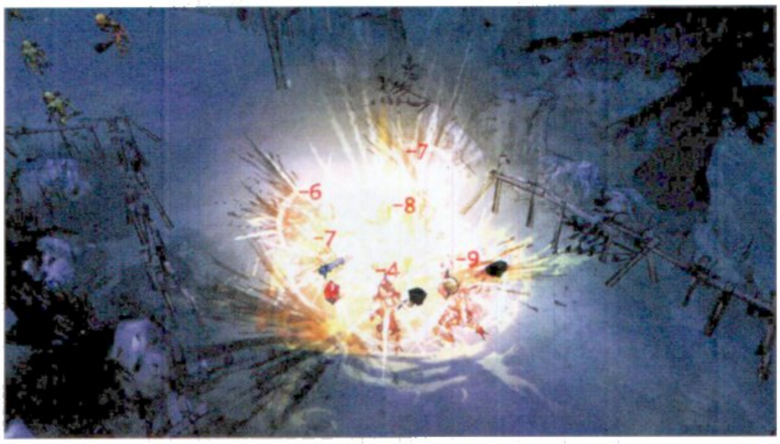
Hat évnek kellett eltelnie ahhoz, hogy McGee újból saját projectbe vágjon, de a sokak által várt Bad Day L.A. egyáltalán nem váltotta be a reményeket. A politikai szatírának szánt akciójáték ronda, unalmas és félelmetesen rossz volt – nem volt olyan kritika, amely dicsérte volna.

Grimm

McGee vonzalma a mesék iránt a 2008-as Grimm-mel vált egyértelművé, ahol ezer posztot betöltve kísérletezett az ekkor még gyerekcipőben járó epizodikus kiadással. Az ötlet ugyan jó volt, de a játék sajnos már nem: túl sok sebből vérzett, és a fejezetek is csak fél órásak voltak.

American McGee's Alice 2

Az igazi sikert és hírnevet meghozó Alice kellett ahhoz, hogy McGee sorozatos bukásai után még legyen miért reménykedni a következő játékában. Ugyan az Alice folytatásának voltak jó részei, de túl monoton és önismétlő volt, hogy egyáltalán megközelítse elődjét.



Az Akaneiróban Piroska nem almát, szőlőt és testápolót cipel a nagyinak, hanem tűzbombát

A gyerekkori meseolvasásokból nem rémlik, hogy Piroska valaha is goblinokat, varázslókat és más lényeket csapott volna agyon

az említett expanzió hű maradt a történelmi eseményekhez, a Spicy Horse meséje elrugaszkodik a valóságtól, és a hitvilágot kelti életre.

A központi helyszín a Hokkaidó-régióhoz tartozó kis sziget, Yomi, azon belül is egy part menti falu, melyre sötét árnyékként vetül a japán folklórban jókai néven emlegetett természetfölötti lények fenyegetése olyannyira, hogy az őslakos ainuk segítséget kérnek az Akane-rendtől. Ez egy ősi, elit démonvadász társaság, amelynek harcosai szent küldetésüknek tekintik a gonosz pusztítását (ha nyugati analógiát keresünk, akkor a templomos/paladin a jó megközelítés); „vörös vadászoknak" is hívják őket, lévén különleges, emberfeletti harci technikáikat a szörnyek kiontott, a levegőn megkristályosodó véréből, az úgynevezett karma-kristályokból merítik. A játék neve is erre utal: a buzérfélék családjának neve japánul akane, angolul madder; előbbi a „vörös" szóval kapcsolatos, utalva a festőbuzér gyökeréből kivont festékanyag színére, utóbbiban pedig felfedezhető a „mad", azaz dühös szó. Az „iro" a szigetország nyelvén színt jelent, így az akane + iro jelentése az előbbiek „amerikás" kicsavarásával a „düh színe", vagy „dühös vörös". Innen már csak egy lépés Piroska, ami annak fényében még inkább érthető, hogy a fejlesztők egyik múzsája bevallottan Brett L. Walker kultúrhistóriai műve, a „Lost Wolves of Japan" (Japán eltűnt farkasai), amely azt mutatja be, hogyan lett az ainuk által már-már istenként, sőt a gabonaföldek védelmezőjeként tisztelt ragadozókból a 19. századra tűzzel-vassal irtott, majd 1905-re teljesen kipusztított ellenség.

LÉGY HŰ ÖNMAGADHOZ

Az eddig kiadott képek alapján a fentiek látványba öntése terén a Spicy Horse nem hazudtolja meg önmagát. A független fejlesztők körében ingyenessége és rugalmassága miatt igen kedvelt Unity 3D motorra épített játék cel-shaded technikát alkalmaz, ezáltal rajzfilmszerű hatást kelt, amely mindenképp közelebb áll a japán képzőművészet, például az Edo-korszakban alkotó Utagava Hirosige képi világához, aki Van Goghot és Gauguint is megihlette – íme, még egy példa kelet és nyugat egymásra hatására...

Hogy ránk, 21. századi nyugati játékosokra milyen hatással lesz mindez, az még a jövő zenéje. Fura massza, kétségtelen, ráadásul egy olyan műfajban próbál érvényesülni, amelyet már elég sokan körbejártak, és sokféle módon formába öntöttek (a cikkben említettek mellé, főleg a grafikát tekintve említtessék meg a DeathSpank is). De persze az egyedi univerzum, a sajátos látványvilág mindenképp méltó a figyelmünkre, és ha ehhez sikerül egy megfelelően jó, élvezhető mechanizmust társítani, akkor akár még én is revideálhatom az American McGee-ről kialakult véleményemet. Legyen ez a végszó...

Mindig jó érzés, ha az ember kérdéseire egy legenda válaszol, márpedig American McGee annak minősül. Nem csak a készülő játékot vizsgáltuk be, de beszélgetni is tudtunk annak vezető fejlesztőivel, McGee-vel és Ben Kerslake-kel!

A Spicy Horse neve mára már egybeforrt a kiváló, egyedi grafikus stílust használó játékokéval. Meg vagy elégedve azzal, amit az elmúlt évek során elértetek?

AMERICAN MCGEE: Azt hiszem a stúdiónál mindenki büszke arra, amit a 2006-os alapítás óta elértünk. Nemcsak, hogy világszínvonalú munkákat gyártó grafikusokat, designereket, programozókat tudhatunk a soraink között, de a Spicy Horse Kína első AAA kategóriás játékfejlesztő stúdiója is lett. Hiba lenne azonban nem azon törni a fejünket, hogy mi a következő cél.

Habár Kínában több nagyobb játékfejlesztő stúdió is van, Ázsián kívül egyáltalán nem ismertek. Szerinted ez változhat a jövőben?

AM: A kínai játékkultúrával és stúdiókkal kapcsolatos hiányos tudás elsősorban a terjesztés és a fejlesztési folyamat zártságának tudható be. Kína a világ legnagyobb piaca a kiadók és a játékosok szempontjából, de ez száz százalékosan az online multiplayer játékokra vonatkozik, azokéra, amit elsősorban ismert kínai cégek készítettek. Mivel a közösség mérete folyamatosan növekszik, ezért még nincs meg a motiváció, hogy a kiadók és fejlesztők az országon kívül is próbálkozzanak.

Honnan jött a játék neve, és egyáltalán mit is jelent az, hogy „Akaneiro"?

BEN KERSLAKE: Az angolban az „Akane" növényt „Maddernek" hívják, amely hasonlít az angol „Mad", vagyis mérges szóra. A japán nyelv ezt egy színnel helyettesíti, ez az „Iro". Vagyis: Akane + Iro = A mérgesség színe = A „Mérges Vörös". Az Akaneiro alapját a Piroska és a Farkas mese adja, csakhogy itt a főhősnő igazi vadász, aki démonokat és más szörnyeket kaszabol le. A helyszínt és a környezetet a japán Edo korszak vége inspirálta, elsősorban azok az évek, mikor Perry kapitány „Fekete hajói" partot értek. Japánban ez egy kifejezetten zavaros időszak volt, hiszen az ősi japán tradíciók ekkor találkoztak a modernizációval és a nyugati befolyással. Az Akaneiro eredeti változata RJ Berg és Ken Wong együttműködéséből született több évvel ezelőtt; az akkori ötleteket most én és a csapat gondoljuk tovább. Eddig kifejezetten izgalmas egy kaland!

Egyértelmű, hogy különleges ízlésed van, ha a témaválasztásról van szó. Az Alice után a Grimm meséket dolgoztad fel, most pedig a Piroska és a Farkas az új alany. Honnan jönnek ezek az ötletek, miért a mesék adják a játékaid alapját?

BK: Azt hiszem az amerikai kollégák nevében is beszélhetek, mikor azt mondom, hogy mindannyiunkat vonz a mesék szimbolizmusa. Egyetemes, örök témákat dolgoznak fel, amik mindenkihez szólnak, függetlenül attól, hogy az illető hova született. Alapvető igazságokat mesélnek el az emberi természetről és morálról – pontosan ez hoz minket lázba, ahogy sokan másokat is.

Ilyen alapokkal hatalmas közönséget lehet megszólítani, és az se egy rossz dolog, ahogy az ember próbálgatja feszegetni a határokat, át- vagy újraírni az ismert elemeket, de megtartva azok gyökerét is.

A játék az ázsiai kultúra mélyéről gyökerezik. Nem félsz attól, hogy emiatt nyugaton sokan nem fogják megérteni, meglátni a szimbólumait, az utalásait?

BK: Egyáltalán nem! Az elmúlt 20 év során az ázsiai kultúra komolyan előretört nyugaton a filmeknek, animéknek, a zenének és persze a videojátékoknak hála. Rengeteg már az átfedés, rengeteg ember számára ismerős a téma.

Habár igyekszünk mindent megtenni, hogy ne rémisszük el a nyugati játékosokat, kötelességünknek érezzük, hogy tiszteletben tartsuk a forrásokat és azt, hogy ne kelljen túlságosan a háttérbe szorítani egy-egy elemet. A klasszikus fantasy panelektől való drasztikus eltérés komolyan kiemel minket a tömegből, az eddigi visszajelzések alapján a játékosok örülnek is ennek és tetszik nekik, hogy nem valami szokványosat kapnak.

Az Akaneiro free to play játéknak készül: szerinted a F2P nyugati előtörésének hála most már ez lesz a sztenderd, ha multiplayer orientált játék fejlesztésébe kezd valaki?

AM: A számok mindent elárulnak: a konzolos eladások visszaestek, míg a mobilos/közösségi játékok növekedést mutatnak. Az online disztribúció a jövő, a nyugat viszont még csak most kezd felzárkózni – a free to play a világ többi részén már 5-10 éve bejáratott, széles körben használt modell.

A ROCKSTAR GAMES BEMUTATJA
MAX PAYNE® 3
MÁJUS 18.
18
www.pegi.info
XBOX 360
XBOX LIVE
ROCKSTARGAMES.COM/MAXPAYNE3
#MAXPAYNE3
PS3
PC DVD
©2004-2012 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Max Payne, and the Rockstar Games marks and logos are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. "PlayStation", "PS3", "PS3" and " " are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Bullet Time is a registered trademark owned by Warner Bros. Entertainment, Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved

NEW YORK, NEW YORK

CRYSIS® 3

[ÍRTA CHOCHO] **A tavalyi Crysis 2 nagyvárosi ámokfutása után jövőre ismét visszatérünk New Yorkba, hogy bár húsz évvel később, de töretlen harci kedvvel akasszuk hátunkra a tegezt... meg persze az idegenek skalpjait.**

Sokan a játékvilág legjobb évének tartják 2007-et, ami nem csoda, hisz felsorolni is nehéz a sok fantasztikus játékot, amit kitermelt e neves esztendő. Van köztük azonban egy, amire a PC-s közönség minden más példánál élénkebben emlékszik. A német Crytek, akik korábban a Far Cry-jal tettek szert hírnévre, kiadta az akkori idők legjobban kinéző játékát, melyet nem is a kor, hanem a jövő hardvereihez igazítottak. Ez volt a Crysis, egy trópusi környezetben játszódó FPS, mely bár sztorit nem igazán villantott, és multiplayerben sem volt épp erős, sok ezer PC-s gépén megtelepedett, csak hogy mindenki saját szemével győződhessen meg róla: igen, ez már egy új generáció, a PC mostantól újra király lesz. Ez persze nem ment simán, a játék a megjelenése évében még bukásnak tűnt, mert bár tényleg fantasztikusan nézett ki, csak mint benchmark volt erős. Sőt, talán túlságosan is nagy falatnak bizonyult, mert nem volt PC, ami maximális grafikai beállítások mellett rendesen futtatta volna. Valószínű, hogy olvasóink többségének gépe még most sem alkalmas a hírhedt Ultra fokozatra – még szerencse, hogy tavaly Xbox 360-on is elérhetővé vált a játék. A szolid sikert a 2011-es Crysis 2 követte, mely multiplatform címként a sztorit New Yorkba ültette át, most pedig nyakunkon a harmadik felvonás, mely igyekszik kerekké tenni az immár ötéves történetet, ötvözve a nagyvárosi hadviselést a dzsungel íratlan szabályaival.

A NAGY ALMA VISSZAVÁR

Akik emlékeznek a Crysis 2 történetére, tudják, hogy a Crytek nem hajtott irodalmi Nobelre. A nevetséges alapkonfliktust zagyva befejezés követte, mely látszólag egy globális idegen invázió képét rajzolta ki a harmadik rész idejére. De csak látszólag, ugyanis a vízi életből fejlődött ronda földönkívüliek tényleg bolygónk leigázására törnek, a trilógia zárófejezetében mégsem kell beutaznunk a Földet, hogy megállítsuk az agresszorokat, hanem a második rész helyszínén, az ostrom alá vett New Yorkban ütközünk meg velük, méghozzá húsz évvel később, 2047-ben. S hogy ki lesz az a vakmerő hérosz, aki mit sem törődve a bionikus fertőzés veszélyeivel, magára ölti Próféta nanogúnyáját? Nos, a hivatalos válasz szerint maga Próféta. Ne kérdezzétek, mi sem értjük teljesen, noha van egy homályos magyarázatunk: Próféta, bár megölte magát a második rész elején, valahogy életben maradt a nanoruha sejtjeiben, és átültette személyiségét Alcatraz testébe, aki a Crysis 2 végén meghalt. Ennél biztosabbat sajnos nem mondhatunk, de akárhogy is, örülünk, hogy egy már ismert és kedvelt karakter tér vissza – továbbá bízzunk benne, hogy a főhős ezúttal nem lesz néma, mert az elég utálatos klisé lenne.

A CryEngine 3 garantálja a gyönyörű látványt, de reméljük a történet és a játékmenet is hasonló minőséget képvisel majd

Mivel a helyszín ismételten New York, könnyen azt gondolhatnánk, hogy a fejlesztők lusták voltak új ötletekkel előrukkolni, ám az igazság az, hogy a város egy felgyorsított természeti folyamat révén megszűnt létezni az általunk ismert formában, és helyén esőerdők, kanyonok, sőt, szavannák és mocsarak alakultak ki. A sztori ezt a gonosz CELL nevű cég tevékenységével magyarázza: a tudósok, hogy elbarikádozzák az idegen Ceph erőket, nanosejtekből álló burkot vontak a város köré, és ez valahogy felerősítette a helyi bioszférát. Butaság? Persze, de kit érdekel, ez egy sci-fi FPS, a lényeg, hogy a pályák megfeleljenek az elvárásoknak. A legnagyobb meglepetést a végére hagytuk: visszatér a Crysis Warhead mocskos szájú angol lovagja, Psycho is, akit maga Próféta szabadít ki a CELL egy földalatti bázisáról. Ha Psycho csak végigkáromkodja a forgatókönyvet, már nagyobb élmény lesz a sztori, nem is értette senki, hogy a Crysis 2-ből miért hagyták ki a sorozat legjobb karakterét.

CRYENGINE: A JÖVŐ TECHNOLÓGIÁJA

A CryEngine 3 fantasztikus tulajdonságairól már többször olvashattatok a magazin hasábjain, az idei GDC-n pedig bemutatták, hogy mit tud a motor a legújabb SDK és a legfrissebb hardverek kíséretében. A engine módosított változatával immár egész városokat lehet lemodellezni eddig még sosem látott részletességgel, nem csoda hát, hogy MMO-k is licencelték a technológiát – többek között a Cabal 2 csillogtatta meg döbbenetes helyszíneit a GDC zárt ajtói mögött. A CryEngine 3 a következő konzolgenerációra is felkészült, az új árnyékolási rendszer és a fejlesztett tesszelláció elképesztő részletességű modellek felépítését teszi lehetővé, sőt, utóbbi a vizet is realisztikusabbá tudja tenni. Ráadásul az új szerkesztővel a játékok valós időben „rakhatók össze", nem kell annyit bíbelődni külön szoftverekkel.

ADATOK

KIADÓ **Electronic Arts**
FEJLESZTŐ **Crytek**
MŰFAJ **FPS**
MEGJELENÉS **2013 tavasz**

STÍLUSMINTA

Crysis 2007 (ELECTRONIC ARTS)
Crysis 2 2011 (ELECTRONIC ARTS)

"JÓ-JÓ, DE KICSODA ALCATRAZ!?"

A cikkben többször is hivatkozunk a Crysis 2 főszereplőjére, aki sajnos a sorozat eddigi legrosszabb karaktere. Alcatraz egy hétköznapi tengerészgyalogos, akit a Ceph invázióról mit sem sejtve vezényelnek ki osztagával New Yorkba. Persze szerencsétlen srác nem szuperkatona, így a játék első öt percében kis híján bele is hal egy közeli robbanásba. Ekkor talál rá Próféta, és adja oda neki a nanoruhát, majd követ el öngyilkosságot, látszólag értelmetlenül. Alcatraz pedig egyszeriben a világ legnagyobb fenyegetésének kellős közepén találja magát egy olyan páncélban, amit nem vehet le, különben meghal, s melyért egyesek ölni is képesek. Az ígéretes szereplőt egy aprócska mellefogás döngöli földbe: Alcatraz nem szól egy szót sem a Crysis 2 alatt, elérve így, hogy összekeverjék a halott Prófétával.

Érdekesenek ígérkezik a Ceph-vadászat a lepusztult New Yorkban

Most vagy hegeszt valaki, vagy az új fegyverünk sült el véletlenül

A KÖTELEZŐ MAGÁNHADSEREG ESETE

A Crysis 2-ben találkozunk először a Crynet Enforcement & Local Logistics nevezetű magánhadsereggel, melyre a játék csak CELL-ként hivatkozik. A profi, és technikailag meglehetősen fejlett zsoldosokat tömörítő szervezetet korrupt és gonosz cél vezérli: bár elméletileg azért vannak a helyszínen, hogy segítsék a lakosság kitelepítését, miközben a katonaság az idegenekkel küzd, valójában a Ceph technológia iránt érdeklődnek, és végezni akarnak Prófétával, hogy megkaparintsák a nanoruhát. A CELL eredetileg a CryNetet alapító Jacob Hargreave érdekeit szolgálta, de a Crysis 2 eseményei alatt önállósodott, így Hargreave kénytelen volt Alcatraz segítségét kérni, hogy megállíthassák a Ceph inváziót. Ennek tükrében úgy tűnik, hogy a CELL a Crysis 3-ban nem lesz több, mint emberi ellenfeleket felsorakoztató, kötelező kellék...

IDEGEN ERŐK

Az első rész arzenálja a klasszikus FPS-eket idézte (tudják: kispisztoly, nagypisztoly, shotgun, RPG, ilyesmik), a folytatás pedig megpróbált kicsit modernebbnek tűnni. A harmadik epizód e téren is igyekszik felülemelkedni elődein, így a barátságtalan ET-ket minden eddiginél zúzósabb fegyverekkel szenderíthetjük jobblétre. Az első hivatalos képek sztárja, az automata íj nagy szerephez jut, látszólag a Crysis 3 legsokoldalúbb fegyvere lesz. Tehetünk bele egyszerű vesszőt, sokkoló, azaz kábító nyilat, sőt, találunk hozzá robbanófejes nyílvesszőt is, mellyel nagy távolságból, precízen intézhetünk el egyszerre több ellenfelet. A látvány ebben az esetben rendkívül megkapó, a nedves csápok úgy röppennek szerteszét, mint tüllszoknyák az orosz balettben, mi több, a pontos fejlövéseket egy nyílvesszőt követő, lassított kameranézet is megörökíti – jó, elismerem, nem túl eredeti megoldás, de attól még élvezetes. Ami a Ceph fegyvereket illeti, csak Próféta tudja használni őket, valahogy úgy, ahogy a District 9 című filmben láttuk (ezt a példát egyébként maguk a fejlesztők mondták). A Heavy Mortar névre keresztelt szerszám plazmagránátok és mindenféle sugarak segítségével szaggatja darabokra az idegeneket, hátránya azonban, hogy akárcsak az összes többi Ceph flinta, úgy ez is eldobható ha kifogyott, mert az idegenektől nem tudunk lőszert zsákmányolni. A Crysis 3 bemutat továbbá egy olyan golyószórót, ami 500 lövedéket ad ki magából másodpercenként. Igen, ez brutálisan hangzik, reméljük, hogy a Typhoonnal legalább akkora élmény lesz lőni, mint amilyen eszelősnek tűnik a koncepció. És hogy kiket fogunk eliminálni eme remekbe szabott eszközökkel? A Crytek szerint az összes korábban látott Ceph egység visszatér, de találkozunk majd újakkal is, mint a négylábú, pengékkel operáló Scorcher, illetve újra szétcsaphatunk a hírhedten ravasz CELL zsoldosok között. Egyelőre ennyit tudunk, bár valószínű, hogy tartogatnak még meglepetéseket a derék németek.

A helyzet átlátásában jelen esetben még a célkereszt sem segít

EGYEDÜL VAGYUNK?

A Crysis 3 az eddigi legjobb és legkiforrottabb résznek ígérkezik, de van még pár megválaszolatlan kérdés, melyek nem hagyják nyugodni a rajongókat. Az egyik ilyen, hogy bár a Crytek eleinte sandbox játékélményt emlegetett, az első bemutatott demóban egy jól körülzárt pályát mutattak. Ráadásul mindössze egy évvel a második rész után még kissé nehéz elhinni, hogy a CryEngine 3 képes volna teljesen elengedni a kezünket, főleg, hogy a játék PC mellett konzolokon is meg fog jelenni. Ha már szóba jött a számítógépes verzió, bizonyára sokan örülnek, hogy a Crytek nem követi el ugyanazt a hibát még egyszer, és ezért a harmadik rész már a megjelenésekor támogatni fogja a DirectX 11-et. Hogy mennyire lehet majd szabadon babrálni a beállításokkal, kérdéses (az EA és a Crytek nem foglalt állást a témában), de reméljük a legjobbakat. A zenével kapcsolatban sem tiszta, hogy ki írja, Hans Zimmer neve ugyanis nem került említésre, és a híres zeneszerző hivatalos oldalán sincs nyoma a felkérésnek.

ELJŐ A PUSZTULÁS

A Crysis 3 látványvilágára külön nem tértünk ki, mert még nem láttunk belőle annyit, hogy érdemes legyen elmélkedni róla. Az mindenesetre sokatmondó, hogy azon kevesek, akik végignézhették az ötperces demót, a létező legszebb játéknak tartják, ami a fél éve veretlen Battlefield 3 után nagy szó. A Crytek szerényen elismerte, hogy jelenleg ők értenek legjobban a HD konzolokban rejlő erőforrások kiaknázásához, és hogy elképzelhető egy Wii-U port is, igaz, még nincs kőbe vésve a dolog. Mi csak annyit mondhatunk, hogy nagyon várjuk a Crysis 3-at, mert a sorozat azon kevés franchise-ok közé tartozik, melyek minden eddigi felvonással javulást tudtak felmutatni. A Crysis még ezer sebből vérzett, a Warhead végre kiküszöbölte a hiányosságokat, a Crysis 2 pedig megmutatta, hogy nem csak nyílt tereken, de zárt környezetben is izgalmas FPS-élményt lehet nyújtani a nanoruhában rejlő lehetőségekkel. Hogy a harmadik epizód mire lesz képes, azt meglátjuk 2013-ban.

LEGO BATMAN 2: DC Super Heroes

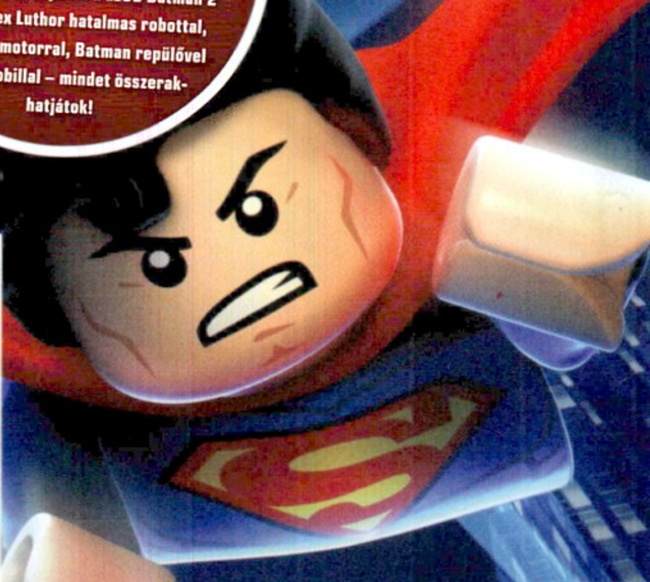
[ÍRTA GATE] **Négyévnyi szünet után idén nyáron Batman ismét visszatér, hogy rendet tegyen a kockákból épített Gotham Cityben. A fenyegetés azonban nagyobb, mint eddig bármikor, így hősünk már nem egyedül, hanem szuperhős barátaival együtt száll szembe Joker kompániájával.**

Batman kockákból

A LEGO Batman nem csak a játékvilágba tért vissza, de mikor ezeket a sorokat olvassátok, már kaphatóak a legújabb Batmanes készletek is, amelyeket a LEGO Batman 2 ihletett. Lex Luthor hatalmas robottal, Macskanő motorral, Batman repülővel és Batmobillal – mindet összerakhatjátok!

Kipróbáltuk!

Pár nappal a lapzárta előtt sikerült megkaparintanunk az idén nyáron megjelenő LEGO Batman 2: DC Super Heroes egy korai verzióját, s ha már így alakult, gyorsan ki is próbáltuk, hogy elsőként számolhassunk be nektek arról, hogy mi is várható a Denevérember második, kockás kalandjától, ami egyébként a tizenegyedik (!!!) hasonló játék a sorban.



VÁLTOZATLAN RECEPT...

A fejlesztésért természetesen ezúttal is az angol illetőségű Traveller's Tales felelt, és ebből talán már sejthető, hogy a korábban bevált recept alapjai nem nagyon változtak meg. A LEGO Batman továbbra is egy könnyed logikai fejtörőkkel zsúfolt platformjáték, amiben a népszerű minifigurákat irányítva kell átküzdenünk magunkat a lineáris felépítésű pályákon. Az egyes szakaszokon ezúttal is szinte minden szétrombolható lesz, ezáltal gyűjtögethetjük a pénzt, rengeteg titkos elem és elsőre fel nem oldható akadály várja a játékosokat, és most is a karakterek eltérő képességeivel oldhatjuk meg a fejlesztők által megálmodott különböző, a továbbjutáshoz szükséges feladványokat.

A 2008-as LEGO Batman nagy újdonsága volt, hogy a sztorimód első felében irányítható két fő karakter (Batman és Robin) különböző speciális ruhák felvételével tudott átvágni az akadályokon. Ez a játékelem visszatér a folytatásban is, amíg viszont a korábbi epizódban fejenként csak négy ruha volt elérhető a hőseink számára, addig az új részben – a fejlesztők ígérete szerint – ennél valamivel több egyedi kosztümre számíthatunk. A kipróbálható verzióban találkoztunk az első részből ismerős hacukával (Robin mágneses talpak segítségével mászta meg a fém felületeket), de akadtak egészen új öltözetek is, úgy, mint a Batmanre aggatható sensor suit, amely láthatatlanná tette hősünket a kamerák számára, továbbá felruházta egy röntgenképességgel, amivel át tudta világítani a dolgokat, sőt, még a kapcsolók távoli aktiválását is megoldhattuk vele. Szintén a Denevérember speckó ruhája az electricity suit, ami megvédi a köpenyes igazságosztót az áramtól, továbbá képessé teszi arra, hogy elszívja az elektromosságot, hogy aztán az így szerzett feszültséggel töltse fel a lemerült gépezeteket.

Persze Robin sem maradt új képességeket biztosító göncök nélkül, Batman ifjú segédje magára öltheti az acrobat suitot, aminek köszönhetően sokkal eredményesebb a harcban, ráadásul egy burkot is növeszthet maga köré, amivel le tudja tarolni az ellenfeleket, továbbá ennek a speciális gömbnek a segítségével tudja aktiválni a görgethető kapcsolókat, sőt, ebben a szerelésben még olyan platformokra is fel tud ugrani, amelyek a sima uniformisban elérhetetlenek lennének. Ez persze még nem minden, hiszen szerencsénk volt kipróbálni a hazard suitot is, ami egyrészt megoldhatóvá tette Robin számára a víz alatti mozgást, plusz a rá szerelt vízágyúval a tűzoltás is lehetővé vált, továbbá ennek a ruhának köszönhetően akár még a mérgező gázba is bátran belesétálhattunk.

● A Metropolisból érkezett Superman hőlátása rengeteg problémára jelent majd megoldást

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros. Interactive Ent.

FEJLESZTŐ
Traveller's Tales

MŰFAJ
akció-platformer

MEGJELENÉS
2012 június

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
90%

STÍLUSMINTA

LEGO Batman: The Videogame
2008 (WARNER BROS.)

LEGO Pirates of the Caribbean
2010 (DISNEY)

...ÚJ ALAPANYAGOKKAL

Pár új ruha persze még édeskevés lenne az üdvösséghez, és ezzel tisztában voltak a fejlesztők is, így számos újdonság várja majd a LEGO-játékok iránt rajongó közönséget. Az előző Batman kalandhoz képest mindenképpen nagy előrelépés, hogy a jó oldalon ezúttal nem csak Batman és Robin lesz irányítható, de megkapjuk a DC Univerzum más hőseit is. Az eredeti, John Williams-féle Superman zenére feltűnő Acélember a kipróbálható verzió egyik legjobb pillanatát biztosította, de nemcsak a Kryptonról származó szuperhős teszi majd tiszteletét a játékban, már biztos, hogy fel fog tűnni Csodanő (Wonder Woman) és Zöld Lámpás (Green Lantern) is, és nekünk van rá egy nagyobb összegünk, hogy további karaktereket (például Flash vagy Aquaman) is viszont láthatunk majd a játékban. Az új jövevények persze nem csak „dísznek" lesznek, természetesen saját képességekkel is rendelkeznek. Superman a hőlátásával képes szétrobbantani dolgokat, a dermesztő leheletével

KOCKAHŐSÖK ÉS KOCKABŰNÖZŐK AKCIÓBAN

Már a 2008-ban megjelent LEGO Batman: The Videogame-ben is rengeteg DC karakterrel találkozhattunk, akkor azonban Batman és Robin mellett csak a gonoszok képviseltették magukat. A második részben ez változni fog, hiszen számos szuperhős tiszteletét teszi, hogy segítse hőseinket, sőt, még Lex Luthor is megjelenik a színen, hogy kyptonittal törjön borsot a Denevérembert támogató Superman orra alá.

Catwoman

A Macskanő már a korábbi részben is felbukkant, de lehet, hogy ezúttal már a jók oldalán fog harcba szállni. Speciális képessége a dupla ugrás, amivel magasabb pontokat is el tud érni, az ostorával pedig elég fájdalmas emléket tud hagyni minden minifigurában.

Green Lantern

A DC univerzum egyik legerősebb hőse, persze csakis Superman után. Zöld Lámpás egy varázslatos gyűrű birtokosa, ebből fakadnak a speciális tulajdonságai is: tud repülni, illetve képes arra, hogy az akaraterejével mindenféle zöld objektumokat hozzon létre.

Joker

Batman legnagyobb ellenfele, ebből fakadóan a játék elmaradhatatlan szereplője. Joker különlegessége, hogy ellenáll minden mérgező anyagnak, illetve a nála lévő gépfegyvernek és az elektromos kütyüjének hála bárki orra alá könnyedén borsot tud törni.

Lex Luthor

Lex Luthor szintén Gotham Cityben tartózkodik, és ha már úgyis itt van, hát ő is beszáll a buliba, természetesen a rosszfiúk oldalán. Superman legnagyobb ellenfelének egyik erőssége a Deconstructor nevű eszköz, amivel pillanatok alatt szétkap bármit, ami kockából van.

Wonder Woman

A Csodanő a DC univerzum egyik leghíresebb női karaktere, ebből fakadóan ő sem maradhatott ki a LEGO Batman 2 felhozatalából. Különlegessége, hogy az átlag minifiguráknál jóval erősebb, és olyan speciális mozdulatokkal rendelkezik, mint az ellenfelek lasszóval történő összekötözése.

bármi lefagyaszt, és még repülni is tud. Ez utóbbi képességgel Zöld Lámpás is rendelkezik, ráadásul ő a varázsgyűrűje segítségével még egyedi kockaobjektumokat is létre tud hozni. Azt pedig talán már mondani sem kell, hogy amint ezeket az új figurákat megnyitottuk, vissza tudunk velük menni a korábban már felfedezett helyszínekre, hogy olyan feladatokat oldjunk meg, amelyekre korábban még nem voltunk felkészülve.

EZ BESZÉL!

Habár ez már tényleg a tizenegyedik ugyanarra a sémára épülő LEGO játék, eddig még egyszer sem fordult elő, hogy a karakterek megszólaltak volna. Korábban a humor csak képi formában jelentkezett, ezúttal viszont a hőseink már saját szinkronnal rendelkeznek, ami jócskán megdobja a poénfaktort, hiszen mostantól egyedi dialógusok és vicces beszólások tarkítják az átvezető videókat. Ebből a szempontból az általunk kipróbált verzió legmókásabb része az volt, mikor a segítőkész Superman megérkezik Gotham Citybe, és miközben Robin rajongva fogadja a szuperembert, addig Batman az orra alatt mormogva visszaül a Batrepülőjébe.

A sztori egyébként egy bállal indul, ahol épp Bruce Wayne-nek adják át az Év embere díjat, azaz csak adnák, hiszen megjelenik Joker, és a bandájával szépen tönkreteszi az egész partit. A feladat innentől adott: szép sorban le kell vadásznunk a szuperbűnözőket (Joker, Pingvin, Madárijesztő, Kétarc, Bizarro, Lex Luthor és még sokan mások). A bázisunk ezúttal a Denevérbarlang lesz, és a LEGO játékok történetében először lehetőségünk nyílik arra, hogy bejárjuk a kockákból épült (egészen méretes) Gotham Cityt. A teljes város rendelkezésünkre fog állni, hogy bebarangoljuk, és nem csak arra lesz módunk, hogy az utcákat átszelve eljussunk az egyes pályák helyszínére (ahol a rosszfiúk tanyáznak), de akár interakcióba is keveredhetünk a járókelőkkel, továbbá meg lennénk lepődve, ha Gotham City nem lenne tele mindenféle begyűjthető extrákkal és rejtett elemekkel. A legújabb LEGO program tehát elmozdult kicsit a sandbox játékmenet irányába, s habár biztos, hogy ez az elem még nem lesz fajsúlyos a második Batman kalandban, azért az mindenképpen dicséretre méltó, hogy a Traveller's Tales igyekszik egy kicsit frissíteni a már bejáratott sémán.

Batmanen itt az egyik legjobb kosztüm van, aminek még nem árulhatjuk el a nevét...

JÚNIUSBAN KOCKULUNK!

A már bevált játékmenet nem változik jelentősen, de ennek ellenére mégis van annyi újdonság a LEGO Batman 2-ben, hogy a korai verzió kipróbálását követően alig várjuk, hogy a végtermékre is ráteheccsük a kezünket. A nagyjából egy órányi játékot biztosító demó nem csak arról győzött meg minket, hogy a recept még mindig szórakoztató, de azt is láthattuk, hogy a fejlesztők nem lazsáltak a legutóbbi rész óta. A Denevérember második kockás kalandja az eddigi legszebb LEGO játék, és nem csak a grafika van rendben, de az általunk végigjátszott pályákat is sikerült úgy megtervezni, hogy még mindig okoztak meglepetéseket, ráadásul az új kösztümöknek és karaktereknek köszönhetően a játékmenet is kellően változatosra sikeredett. Véglegesen ugyan még nem merjük kijelenteni, de nagyon úgy fest, hogy az eddigi legjobb LEGO játékot vehetjük majd a kezünkbe júniusban.

HIGGY A SZELLEMEKBEN

TOM CLANCY'S GHOST RECON FUTURE SOLDIER

Kipróbáltuk!

A GURU HASÁBJAIN MÁR TÖBBSZÖR OLVASHATTATOK INFORMÁCIÓKAT A GHOST RECON SOROZAT VÁRVA VÁRT FOLYTATÁSÁRÓL, ÁM MOST VÉGRE A MAGA VALÓJÁBAN JUTOTT EL SZERKESZTŐSÉGÜNKBE A FUTURE SOLDIER MÁR MAJDNEM KÉSZ VÁLTOZATA. LEHETŐSÉGÜNK ADÓDOTT KIPRÓBÁLNI AZ X360-OS PREVIEW VERZIÓT ÉS A MULTIPLAYER BÉTÁT IS, ÉS EZEK ALAPJÁN AZT KELL MONDANUNK, HOGY JOHN KOZAK ÉS GYILKOS KÜLÖNÍTMÉNYE KOMOLY VÉRFRISSÍTÉST HOZNAK A TAKTIKAI AKCIÓSOROZAT ÉLETÉBE: AZ AKTUÁLIS FELVONÁS A SZÉRIA RAJONGÓI ÉS A LEGÜGYESEBB VIRTUÁLKOMMANDÓSOK SZÁMÁRA EGYARÁNT TARTOGAT MEGLEPETÉSEKET.

[ÍRTA MO]

BONYODALOM, BONYODALOM HÁTÁN

Az új rész sokat váratott magára, annak ellenére, hogy már 2009-ben elkezdte csepegtetni a fejlesztőcsapat az információkat a készülő játékról (sőt, gyorsan bedobták a köztudatba a hangzatos, a rajongók fantáziáját alaposan meglódító Predator alcímet is), azonban ezt követően jó sokáig nem történt semmi érdemleges. 2010 elején aztán hivatalosan is bejelentette a Ubisoft, hogy gőzerővel dolgozik a következő epizódon, mely akkor már a játékban bemutatkozó fegyver- és haditechnikai prototípusok okán megkapta a Future Soldier alcímet. Sőt, azt is mondták, hogy ha minden jól alakul, akkor az év végére akár a boltokba is kerülhet a játék. De nem alakultak jól a dolgok, a megjelenés folyamatosan tolódott. A Ghost Recon: Future Soldiernek a tervek szerint 2010-ben kellett volna megjelennie, de ilyen-olyan problémák miatt a kiadó előbb 2011 márciusára, aztán az ünnepi szezonra tolta a megjelenést, majd a kemény konkurencia miatt (Call of Duty: Black Ops, Halo: Reach) 2012 márciusára halasztotta a premiert, hogy végül május 24-én jelenjenek meg a játék nagykonzolos verziói. Merthogy időközben az is bizonyossá vált, hogy sokak nagy örömére lesz PC-s port is belőle, amire sokáig semmi remény nem mutatkozik. A történet nem volt egyértelmű, az Ubisoft egyre-másra ellentmondásba került saját magával. Előbb a kalózkodás okozta pénzügyi veszteségekre hivatkozva bejelentették, hogy csupán a free-to-play Ghost Recon Online jut az asztali géppel bíró gamereknek, majd Stanislas Mettra, a Ubisoft Shanghai kreatív igazgatója rögvest cáfolta a GR sorozat vezető fejlesztőjének, Sébastien Arnoultnak ezzel kapcsolatos kijelentéseit. A lényeg azonban, hogy a konzolos megjelenéshez képest kissé csúszva, június 14-én a számítógépeken is beizzíthatjuk (dobozos és digitális változatban is) a Ghostok nem is olyan távoli jövőben játszódó történetét.

A sikeríró, Tom Clancy nevével fémjelzett széria (kétségeink ne legyenek, közreműködése valószínűleg kimerül egy a nevére szóló kövér csekk felmarkolásában) utolsó darabja, a Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 jó pár esztendővel ezelőtt készült el, azóta viszonylagos csend honolt a GR sorozat háza táján a taktikus, lopakodós FPS-eket kedvelők legnagyobb bánatára.

A Ghost Recon erőssége ugyanis pontosan abban rejlik, hogy elég egy átgondolatlan stratégiai döntés, egy viszkető ujj a ravaszon, vagy egy elvétett lehetőség az őrszemek likvidálására, és máris holtan találjuk magunkat az ellenfelek össztüzében. Természetesen sokan pont emiatt a lassúnak tűnő, tökörésző játékmenet miatt kerülték jó messzire a sorozatot, de ez nyilván nem von le semmit a Ghost Recon érdemeiből: az egyik legerősebb széria a műfajában, aminek szigorú játékmenetén a folytatások, főként a GRAW és a GRAW 2 azért már lazítottak valamelyest. Bár a Future Soldier nem megy szembe a sorozat klasszikus elemeivel, de azért érezhetően más irányvonalat képvisel, és újításainak köszönhetően egy sokkal dinamikusabb játékmenetet kínál. De ne szaladjunk ennyire előre, inkább nézzük, hogy milyen történetbe csöppenünk bele rendíthetetlen elitkatonaként az új felvonásban.

ÚJ ARC, ISMERŐS HELYZETEK

Nem meglepő, hogy az események középpontjában ezúttal is egy elképzelt, ám a valóságtól nem teljesen elrugaszkodott, politikai szálakkal fűszerezett nemzetközi konfliktus áll. A Ghost Recon: Future Soldier 10-15 évvel a legutóbbi Advanced Warfighter eseményei után játszódik, mikor is az újjá alakult, ám kipróbált Ghost tagokból (30k, Pepper és Ghost Lead) álló négyfős elitosztag élén a parancsnokságot az orosz felmenőkkel is büszkélkedő John Kozak veszi át. Feladatunk az lesz, hogy megbuktassunk egy orosz ultranacionalista katonai szervezetet, akik a régi Szovjetuniót szeretnék teljes pompájában visszaállítani, méghozzá Bolíviából és Afrikából érkező illegális fegyverszállítmányok segítségével. A küldetésünk teljesítéséhez az összes harci tapasztalatunk bevetésére szükségünk lesz, hiszen túszokat kell kiszabadítanunk, fegyverszállítmányokat szabotálnunk, támaszpontokat megsemmisítenünk és a szervezet magas rangú tagjait likvidálnunk, hogy ne valósulhassanak meg a szélsőségesek tervei. Mindezt persze a legnagyobb titokban, nyomok és tanúk hátrahagyása nélkül.

A Föld számos frontján kell helytállnunk, a süvítő afrikai homokviharban és az orosz peremvidékek dermesztő hidegében éppúgy, mint a polgárháborús összeütközések következtében csatatérré vált Moszkva belvárosában. Ráadásul a feladatunkat a Bodark nevű orosz speciális alakulat katonái is nehezítik majd, akik tulajdonképpen a Ghostok keleti megfelelői: jól képzett és teljesen halálos elitkommandósok. A nem éppen eredeti történet mellett főszereplőnk, Kozak is kap egy személyes szálat, ami egyfelől orosz származása révén, másrészt a különleges katonák hétköznapjaiba is bepillantást engedő részek miatt egy kicsit feldobja a sablonosnak tűnő elgondolást. Sajnos a sztori teljes egészében nem állt össze, ugyanis a preview verzióban a tizenkét küldetésből mindössze ötöt volt lehetőségünk kipróbálni, ráadásul ezek nem minden esetben egymást követő fejezetek

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Paris, Ubisoft Red Storm

MŰFAJ
TPS

MEGJELENÉS
2012. 06. 14.

STÍLUSMINTA

Ghost Recon: Advanced Warfighter 2
2007 (UBISOFT)

A lopakodás és a csendes gyilkosságok ezúttal is fontos elemei lesznek a játéknak

LEGO - FEGYVEREKKEL

A Ubisoft Red Storm hatalmas energiákat fektetett a Gunsmith opció kidolgozásába, és azt kell, hogy mondjuk, a fáradozásaik minden egyes pillanata megérte. Jóvoltukból ugyanis ötvenkét különböző fegyvert szedhetünk darabokra az M24-estől az ACR-ig, majd rakhatunk össze különböző, a küldetésünknek vagy éppen egyéni ízlésünknek megfelelő alkatrészekkel turbózott mordályt. Variálhatjuk a tust, az optikai részleget, a csőtorkolatot, az elsütő billentyűt, a szerkezetet, ráadásul mindegyiket négyféle opcióra cserélhetjük le, attól függően, hogy a változtatással a fegyver pontosságát, kezelhetőségét, hatótávolságát vagy éppen tűzerejét szeretnénk növelni. Merthogy ezek nem csak amolyan optikai tuningot jelentenek, az újonnan összerakott gyilkoló eszköznek azonnal, több kategóriára lebontva láthatjuk az előnyeit-hátrányait, sőt, a lőtér opciót kiválasztva tesztelhetjük, is hogy mennyire felel meg elképzeléseinknek a végeredmény. Akik kevésbé rajonganak az ilyenfajta szöszölésért, azoknak nem kell különösebben sok időt eltölteni ebben a menüpontban, a módosítások gyorsan és egyszerűen elvégezhetők, pláne, hogy az eligazítás során kapunk arra vonatkozó információt, hogy milyen felszerelés ajánlott a küldetés biztonságos teljesítéséhez. Azonban nem árt komolyan venni a fegyverzetünk mélyebb ismeretét és átalakítását, mert bizony megeshet, hogy a csatatéren épp az életünket menti meg egy jól összerakott mordály. A kombinációk száma egyébként elképesztő, közel 20 millió variánst alakíthatunk ki a rendelkezésünkre álló elemekből, a „csendes gyilkostól" a „pusztítóig". Habár rengeteg fegyver még csak prototípus szintjén létezik a valóságban, a fejlesztők mindent megtettek, hogy a lehető legrealisztikusabb legyen a végeredmény (az orosz kísérleti daraboknál, melyekből egy-kettő létezik a világon, azonban csak találgatni tudtak). Ennek érdekében neves fegyverszakértőket vontak be (pl. Mike Climer már hat esztendeje dolgozik a Red Stormnál ezen a területen), és a lőpályákon hosszú órákat töltöttek a különböző géppisztolyok, karabélyok és puskák társaságában, hogy a karakterüket, kinézetüket és a hangjukat eltalálva a játékban tényleg olyan élményt nyújtsanak, mint a valóságban tennék. Természetesen az általunk készített harceszközt megoszthatjuk online, bárki kipróbálhatja, használhatja őket a multiplayer küldetéseknél, így gyorsan visszajelzést kaphatunk arról, hogy milyen ügyes fegyverkovács válna belőlünk, ha nem valami tisztességes, de meglehetősen unalmas szakmát választanánk magunknak.

Egy igazi Ghost-harcos a világ bármely táján, bármilyen körülmények között feltalálja magát, legyen szó akár erdős terepről, sivatagról vagy éppen elhagyott gyártelepről

voltak, így remélhetőleg a rengeteg átvezető videó során kibomló történet tartogat fordulatokat.

HARCI SZELLEM

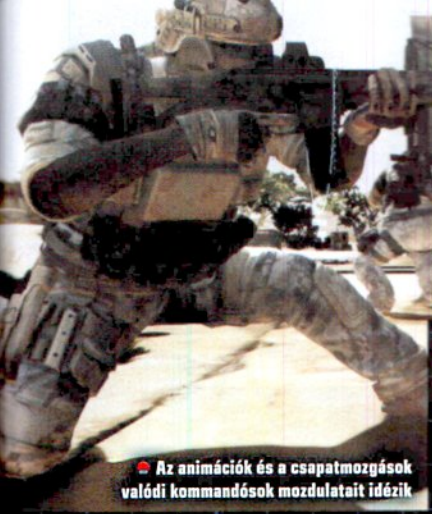
És hogy miben más az új koncepció? Nos, a TPS nézet nyilvánvalóan csak a PC-s veteránoknak jelent majd különbséget (a pontos célzásnál azért visszaköszön az FPS látásmód), ám a csapatmunka újszerű használata a konzolosoknak is tartogat meglepetéseket. A rémhíresztelésekkel ellentétben a GRFS nem egyfajta Gears of War klón, vagy észnélküli lövöldözés. A játék ugyan tényleg akciódúsabb lett, az ütközetek sokkal inkább testközelben dőlnek el, ám a taktikai részből sok mindent örökölt a folytatás. A kipróbálható verzióból úgy tűnik, hogy sikerült megtalálni az arany középutat a lopakodásra, taktikára, és főként a csapatmunkára épülő stratégia és a látványos darálás között. Ez a játékmenetben úgy mutatkozik meg, hogy alapvetően a Ghost csapathoz méltó gyors, feltűnés nélküli, jól kitervelt rajtaütés a feladatunk. Bizonyos missziókban, alküldetésekben egyenesen követelmény, hogy maradjunk észrevétlenek. Ebben az esetben a helyszínek alapos felderítése és az akció gondos megtervezése az elsődleges feladatunk. Az őröket kell elsőként hangtalanul elintéznünk, a hátuk mögé kerülve egy gyors torokmetszéssel, nyaktöréssel vagy tarkólövéssel biztosítva a feladatunk zavartalan végrehajtását. Azonban ügyelnünk kell, hogy a cirkáló őrjáratok ne vegyék észre a holttestet, vagy ne fedjük fel idő előtt magunkat, ugyanis ilyenkor elszabadul a forró ólmot okádó pokol. Merthogy a nagyszabású és látványos összecsapások úgyszintén részei a játéknak (a moszkvai utcai harc különösen emlékezetes). Dönthetünk úgy, hogy a tűzerőnkre bízzuk a vitás kérdéseket, máskor pedig nem is lesz más választásunk, mint teljes fegyverszélességgel bevállalni az élet-halál harcot. Lopakodást vagy nyílt konfrontációt? Nos, ez nagyrészt a taktikai érzékünkön és a vérmérsékletünkön múlik majd.

A pályák felépítése pontosan ezt koncepciót támogatja, és alapvetően nyitottak mindenféle harci megközelítésre. Tökéletes példa erre a zambiai kiskirály táborán való rajtaütés, hiszen a sátorrengeteg szélén való hosszú settenkedés éppúgy megengedett, mint a gyors behatolás. Egységünk hűen követ, bármilyen forró is legyen a fogadtatás.

CSAPATSZELLEM

Ugyanakkor a csapatmunka egészen új alapokra helyezi az akciók kivitelezését. A GRAW-okban mint parancsnoknak, nekünk kellett a Ghost különítmény további három tagját különböző utasításokkal ellátnunk bizonyos szituációk megoldásához: „Lőj!", „Menj ide, menj oda!" vagy éppen „Visszavonulás azonnal, mert nagyon benéztem valamit és mind meghalunk!". Nos, a GRFS szakít ezzel a szemlélettel, ugyanis hiába mi vagyunk a rangidősek, társainkat csak korlátozott mértékben ugráltathatjuk. A

A Future Soldier megreformálja a csapatmunkára épülő akciószervezést, az új alapokra helyezett játékmenet pedig ennek köszönhetően pergőbb és dinamikusabb lett



Az animációk és a csapatmozgások valódi kommandósok mozdulatait idézik

fejlesztők ezúttal ugyanis SEALS-es tanácsadókat vontak be a játék készítésébe (a motion-capture segítségével rögzített, pofásan kinéző egyéni és csapatmozgások is az ő közreműködésükkel készültek), akik jelezték, hogy bizony az elitkatonai egységek egyáltalán nem így működnek a valóságban. Természetesen az osztagnak van vezetője, aki nagyban meghatározza a küldetés megközelítésének mikéntjét, ám akció közben sokkal inkább önálló egységként működnek a katonák. Van annyi kiképzésen szerzett és harci tapasztalatuk, hogy képesek saját döntéseket hozni, és belátásuk szerint cselekedni, ha úgy hozza a helyzet. Ezt a szemléletet igyekeztek a fejlesztők átültetni a játékba, ami a tesztverzió tapasztalatai alapján egészen jól sikerült. A játékmenet sokkal folyamatosabb, dinamikusabb lett, és nem támad folyton az az érzésünk, hogy egy rakás döntésképtelen anyámasszony katonáját kommandírozunk jól képzett elit harcosok helyett. Ghost Lead, Pepper és 30K profi katonaként teszik a dolgukat a küldetések során, nem egyszer kihúzva minket a csávából. Természetesen ez fordítva is igaz, nekünk ugyanúgy figyelnünk kell a ránk bízott csapat testi épségére, nem hagyhatjuk elvérezni őket a csatatéren, mert egyből véget ér a missziónk. Éppen ezért nem árt figyelni a csapattársak kommunikációjára, hiszen nem csak az ellenség pozícióját jelentik folyamatosan, hanem jelzik, ha túl közel merészkedtünk egy felderítőhöz, ezzel veszélyeztetve, hogy felfedeznek, illetőleg taktikai tippekkel is bombáznak minket.

Drónunk bármikor készséggel feltérképezi a veszélyes terepet

A támadó csapatmunka összehangolására két lehetőségünk akad: kiadhatunk szinkronizált és fókuszált tűzparancsot egyaránt. Előbbinél akár négy őrszemmel is végezhetünk egy időben: az ellenséget be kell mérnünk a csapattársak számára, majd miután az elsődleges célpontok holtan rogynak a földre, egy lélegzetvételnyi ideig még újabb lövéseket is leadhatunk, ezzel kiiktatva a további ellenfeleket. Az összehangolt támadás nem csak hogy jól működik, hanem döntő jelentőségű a szigorúan őrzött pályaszakaszokon, enélkül nem sok esélyünk van a feladatok teljesítésére. A fókuszált tűzparancs hasonló elgondolás, igaz inkább a fegyveres összecsapások során vesszük hasznát, mondjuk, amikor gépfegyvertűz alá veszik a fedezékünket vagy egy mesterlövész zárja el a menekülési útvonalat. Ekkor bemérve az ellenfelet, utasítást adhatunk a jobb helyzetben lévő társunknak a likvidálásra, aki rövid időn belül ki is iktatja a kellemetlenkedőt. Csapatban kell

FELSZERELÉSEK A GRFS-BEN

Felsorolni is nehéz volna az összes birtokba vehető felszerelést a játékban, ám a legfontosabbak a következők lesznek:

OPTIKAI ÁLCA

Minden felszerelésünk közül a legfontosabb eszközünk a „láthatatlanná" tévő ruhánk lesz. A fényelhajlító öltözetet aktiválva észrevétlenül lopakodhatunk az ellenséges területen, anélkül, hogy attól kellene tartanunk, hogy az őrök kiszúrnak minket. Használata óvatosságot igényel, hiszen gyors mozdulatok hatására kikapcsol, bizonyos távolságon belül észrevehetővé válunk, valamint tűzharc közben sem használható.

WARHOUND

A fémlábakon járó eb több szempontból is hasznos jószág a csatatéren: egyfelől páncélozott teste tökéletes fedezéket nyújt a tűzharcok során, másfelől egy igazi pusztító gépezet. Automata, vagy általunk irányított, nagy hatótávolságú rakéták kilövésére egyaránt képes, amik bármilyen ellenfelet a földdel tesznek egyenlővé, legyen akár hatalmas harckocsi vagy éppen egy masszív fegyverraktár.

DRONE CRAWLER

Visszatérő tárgy felszerelésünkben az apró propellerek segítségével repülő drón. Az alapvetően felderítésre használt eszköz távirányítással működik, a levegőben halkan suhanó kis robottal pedig többféle kameranézetben is feltérképezhetjük a célterületet, vagy akár bemérhetjük a konkrét célpontokat is a mesterlövészek számára. Ezen felül elektromos impulzust kibocsájtva képes áramkörök megszakítására is.

SPECIÁLIS, ZAVARÓ FELSZERELÉS

Rengeteg technikai kütyü áll rendelkezésünkre, hogy felderítsük az ellenfelek pontos helyzetét, ám ez fordítva is igaz, így az EMP és a Decoy gránátok nagy jelentőséget kapnak a harcban. Előbbiek ideiglenes megbénítják a hatósugarukban lévő szenzorokat és kisütik az elektromos szerkezeteket, míg utóbbiak megzavarják az érzékelőket, ezzel lehetetlenné téve, hogy felfedjék a pontos helyzetünket.

A csapatmunka az életedet jelenti ebben a játékban, és nem csak a kooperatív módban, de már a single playerben is

tehát gondolkodnunk, és egy egységként kell mozognunk. Micsoda mókának ígérkezik ennek fényében a 4 fős online kooperatív mód.

MINDENKI A MAGA FEGYVERÉNEK KOVÁCSA

Ahogyan a játék alcíme is mutatja, minden modern vagy még éppen fejlesztés alatt álló haditechnikai eszköz a rendelkezésünkre áll feladatunk elvégzéséhez. A felszerelésünk jelszava a testreszabhatóság. Az eligazítást követően mi döntjük el, hogy mit viszünk magunkkal a küldetésre (elsődleges és másodlagos fegyver, két hely a további kütyüknek, plusz mindig kapunk egy vagy több speciális felszerelést is), a fegyverzetünk pedig az utolsó rugóig átalakítható a Gunsmith opció segítségével, amiről bővebben a keretes írásunkban olvashattok. Érdemes okosan összekészíteni a cuccunkat, mert a pályákon csak ritkán találkozunk lőszeres- és fegyveres ládákkal, az elhullott ellenfelek összeszedhető flintái pedig nem mindig felelnek meg a küldetésünknek (pl. nincs rajtuk hangtompító).

A játék ezen része a tűzerő mellett a lopakodásra és a felderítésre lett kihegyezve, így talán nem meglepő, hogy az alapmotyónk legfontosabb eleme a minket láthatatlanná tevő optikai álca. A fény elhajlítására képes ruha csak a lassabb mozgást engedélyező guggoló pozícióban aktiválódik, és ha elég óvatosan mozgunk, akkor észrevétlenek tudunk maradni, az ellenfeleink pedig már csak akkor vesznek észre, ha számukra végzetes közelségbe kerültünk. Azonban futás, fedezékbe vonulás közben, vagy ha túl közel merészkedünk (töltődő vörös szignál jelzi, hogy mennyire vagyunk észrevehetőek) és túl nagy zajt csapunk, akkor annyi a príma álcának. Onnantól már csak az segít, ha leszedjük az éles szemű ellent, mivel felfedezett állapotban és tűzharc során nem használhatjuk a ruhánkat.

Nagy hasznunkra lesznek továbbá a felderítésre, elektromos zárak, kapcsolók semlegesítésére és robbantások kivitelezésére alkalmas repülő robot drónok, amiket irányítva a magasból nyerhetünk az ellenséges egységek, őrjáratok pontos létszámáról és helyzetéről. A Cross Com rendszer segítségével pedig látjuk mindazt, amit a többi Ghost csapattag lát. A mágneses-, infra-, hő- vagy éppen szívdobogást érzékelő kameráink előtt pedig nem maradhat rejtve egyetlen rosszarcú, de még egy árva töltényhüvely sem.

KIHÍVÁS? IGEN!

Felmerül a kérdés, hogy ha ennyi segítséget kapunk, akkor vajon milyen kihívás marad a játékban, hiszen ilyen szintű felderítést követően játszi könnyedséggel levadászható az ellenfél, mintha csak egy búcsúban lőnénk pálcákra. Nos, emiatt nem kell különösebben aggódnunk, ugyanis egyfelől mindössze négyen állunk szemben a gyakran tankokkal, gépágyú lövegekkel és helikopteres segítséggel megtámogatott hadseregekkel.

MULTIPLAYER TAPASZTALATOK

A Ghost Recon: Future Soldier zárt bétatesztjére természetesen mi is beneveztünk, és bár nem vagyunk elájulva az eddig látottaktól, a nyári megjelenésre egész tűrhető lövöldözést alkothat a Ubisoft. A többjátékos bétáról elég nehéz messzemenő következtetéseket levonni, lévén lerí róla, hogy csak egy rövid bemutatkozás kedvéért eszkábálták össze: hosszú távon nem elég szórakoztató és változatos, igaz, ha a jellemzőit sikeresen továbbörökíti a teljes játékba, elképzelhető, hogy megéri majd pár napot nyüstölni (a Battlefield és a Call of Duty megosztott trónja persze nincs veszélyben). A Future Soldier a mai trendek szinte minden elemét felsorakoztatja: a játékban profilunk folyamatosan fejlődik, minden szintlépéskor krediteket kapunk, melyeket fegyverek vásárlására és átalakítására lehet elkölteni. A játék ezen része már a bétában is elég kidolgozott, látszik, hogy merre hajlik a Ubisoft mérlege. A játékmenete kasztokra épül, ezek közül egyelőre a Scout, az Engineer és a Rifleman érhető el. Mindegyiknek van gyengéje és erőssége, kezdőknek legjobban a Rifleman ajánlott (személyes tapasztalataink szerint a legsokoldalúbb kaszt).
A bétában két játékmód van, a Conflict különféle feladatokat ró a csapatra, a Saboteur pedig egy bomba biztosításáért folytatott verseny. Mindkét módban kell némi együttműködés a győzelemhez, míg azonban haverokkal, headsettel ez jó muri, gyorsmeccsek alatt kész katasztrófa, mert sosem tiszta, hogy most épp milyen taktika szerint játszunk. Az irányítás kissé bonyolult, és a Splinter Celltől örökölt fedezékrendszert is szokni kell. Különös funkció, hogy ha egy ideig nem mozgunk, a szó szoros értelmében láthatatlanná válunk. Technikai téren a béta csalódás, a játék nem néz ki jól, reméljük, a bolti változat már szebb lesz.

FÜLHALLGATÓ A FEJRE, KONTROLLER A KÉZBE

Az egyedi gaming kiegészítők gyártásáról híres és roppant kedvelt Mad Catz Interactive-tól már rendelhetők az exkluzív, licencelt Ghost Recon: Future Soldier dizájnnal és speciális kivitelben készült kontrollerek PS3-hoz és X360-hoz egyaránt, illetőleg egy szintén a játék szellemében készült 7.1 surround hangzással szerelt fejhallgató is.

A fejhallgató 7.1-es surround hangzása garantálja a csatazaj valószerűségét, a térbeli hangzás megteremtésével pedig a legapróbb neszt csapó ellenfél sem maradhat észrevétlen előttünk. A pulzáló LED világítással turbózott fülhallgató részt GRFS logó díszíti, a zajszűrő és a párnázott füles rész alap felszerelés, ahogyan a Selective Voice Monitoring (SVM) technika is, mely lehetővé teszi, hogy a használó a saját hangját hallja a fülhallgatóban. A flexibilis megoldással készült mikrofont le tudjuk szerelni, ha éppen nincs rá szükségünk, a hozzá tartozó audio kontrolleren külön állítható a játék és a beszéd hangereje, továbbá előre programozott hangbeállítási lehetőségek között válogathatunk, így akár kedvenc zenéinket is kiváló minőségben élvezhetjük rajta. A 180 dolláros áron kapható fejhallgató USB csatlakozóval ellátott zsinórja 4 méter hosszú, és minden technikai paraméter és kiegészítő (kábelek, átalakítók) adott hozzá, hogy az Xbox360 vagy a PS3 konzolunkhoz problémamentesen csatlakoztathassuk.

A konzolokhoz készített profi GamePadek hasonló minőségben készültek, olyan speciális gombokkal felszerelve, mint például a kontrollerek hátán, a gyűrűsujj magasságában könnyedén elérhető két darab Combat billentyű. A kontrollerek megalkotásából a Future Soldier fejlesztőcsapata is kivette a részét, az ő tanácsaikat figyelembe véve alakították ki például a tetszés szerint testre szabható gombkiosztást, vagy éppen a fogó részek csúszásmentes felületét is, aminek köszönhetően extrém hosszú játékidő után sem válik kellemetlenné a játék. Külön bónusz a PrecisionAIM funkció, amit aktiválva a játékban lelassíthatjuk a célkereszt mozgását, így pontosabb lövések kivitelezésére leszünk képesek. A szolid LED világítással és GRFS dizájnnal bíró irányítók közül az X360-as csak zsinórral csatlakoztatható, a PS3 kontroller azonban wireless megoldással működik. Mindkét perifériáért 50 dollárt kérnek, ami nem is olyan vészes összeg tekintve, hogy milyen extrákkal bírnak. A fejhallgató és a kontrollerek egyaránt a Mad Catz honlapjáról (http://www.madcatz.com/) elérhető webshopban rendelhetők meg.

Másfelől pedig a sorozat legendásan okos mesterséges intelligenciával büszkélkedik. Hiába tudjuk pontosan az ellenfél helyzetét, az MI igencsak okosan teszi a dolgát. Az őrök számunkra a lehető legrosszabb pozíciókban helyezkednek el, és a legapróbb tévesztésünket is kőkeményen megtorolják: bekerítenek, míg a többiek tűz alatt tartják a fedezékünket, orvlövészt küldenek a tetőre, füst- és fénygránáttal tesznek védtelenné, vagy éppen tankkal próbálnak meg véres masszává változtatni bennünket.

Az MI ennek ellenére azért csinál fura dolgokat, ami a realitásokra törekvő játék esetében kissé zavaró. Például a civilek gyakran hamarabb kiszúrnak minket, mint az őrszemek, akik pedig rá se hederítenek arra, hogy körülöttük jajveszékelve rohangál a nép. Ugyanakkor az is érthetetlen, hogy például a harci helikoptereknek eszükbe se jut a rájuk veszélyt jelentő warhoundot kiiktatni, ahelyett, hogy a fedezékről fedezékre rohangáló Ghost osztagra lövöldöznének. A fedezékrendszer egyébként jól működik, könnyen kezelhető, akár egy deszka mögött is biztonságban leszünk mindaddig, amíg szép lassan le nem amortizálódik a golyózáporban, a lövések ugyanis egész egyszerűen nem viszik át. Egyszer belefutottam abba is, hogy a roppant „önálló” társaim valamiért a pálya elején maradtak, miközben én megfeledkezve róluk lopóztam a célponthoz közel, mígnem egy ponton tovább már nem mehettem, vissza kellett fordulnom értük.

Mindezek ellenére az öt missziót végigtolva egyáltalán nem tűnik túlzásnak a 10+ órás játékidő, ugyanis a fő küldetések általában 8-9 rövidebb-hosszabb alküldetésből állnak össze, és dacára a checkpointos rendszernek, közepes veterán nehézségi fokozaton is akadnak izzasztó pályák, amiket nem egyszer kell majd újrakezdenünk.

ÉS A PC-S VERZIÓ?

A Ubisoft ígérete szerint a PC-s verzióra külön figyelmet fordítanak, ezért is jelenik meg később, bár az információk alapján eddig úgy tűnik, hogy az online vonal izmosítása (Uplay Friends rendszer csiszolása) mellett inkább grafikai jellegű (DirectX 11 optimalizálás, textúrák javítása stb.) változtatások lesznek ezek, amik annak ellenére ráférnek a játékra itt-ott, hogy amúgy részletgazdag és szép a GRFS látványvilága. Ha az eddigi gyakorlattal szemben a konzolos és a szintén a Ubisoft Paris és a Red Storm által fejlesztett PC-s vonal nem tér majd el egymástól karakteresen, akkor bizony egy egészen jó taktikai résszel bíró shootert kapnak majd az asztali gépen játszók is. Úgy legyen.

24 DOLOG AMIT FELTÉTLENÜL TUDNOD KELL AZ ASSASSIN'S CREED 3-RÓL

[ÍRTA MO] **Előző számunkban már olvashattatok egy terjedelmes előzetest Bate jóvoltából a még nagyon-nagyon sokára (legalábbis nekünk úgy tűnik) megjelenő Assassin's Creed 3-ról, ám időközben újabb érdekességek láttak napvilágot a Ubisoft készülő játékáról, ezért úgy döntöttünk, hogy szépen pontokba foglaljuk az eddigi legfontosabb információmorzsákat.**

1. A REKORDER

Az új rész több tekintetben is rekordokat dönt a sorozat eddigi történetében. Példának okáért az AC3 lesz a széria leghosszabb fejlesztési idővel büszkélkedő tagja (a megjelenéséig közel 3 évig dolgoznak rajta a Ubisoftnál), közel kétszer annyi emberi erőforrás bevonását igényelte a játék elkészítése, mint Ezio története, illetőleg mind a játékidő, mind pedig a játszható terület nagysága az eddigi legnagyobb lesz az AC sorozatban.

2. EGY ÚJ KORSZAK HAJNALA

Az AC3 több értelemben is szakít az eddigi Assassin's Creed játékok hagyományaival. A helyszín Európa helyett ezúttal Észak-Amerika lesz, és nemcsak a történelmi korszakot, hanem a főhőst is lecserélték a készítők. Elmondásuk szerint így nyugodtan belevághatnak majd azok is, akik az előző játékokkal egy percet sem játszottak, ugyanis az új rész önmagában is megállja majd a helyét, de természetesen telistele lesz a sorozat rajongói számára elszórt utalásokkal.

3. AMERIKÁBÓL JÖTTEM, MESTERSÉGEM CÍMERE: ASSZASZIN

Az eddigi főszereplő, a sokat látott Ezio Auditore karakterének történetét már csak nehézkesen tudták volna folytatni a Ubisoftnál, ezért új hős után néztek.

A bennszülött anyától és brit apától származó, ám a mohikán indiánok által felnevelt és kiképzett Connor Ratohnhaké:ton (ejtsd: Ra-dun-ha-géj-dú) bőrébe bújhatunk az AC3-ban, aki csatlakozik az Asszaszinokhoz, hogy törzsének igazságot szolgáltasson, felvegye a harcot a Templomosokkal, és hogy bosszút álljon szülei gyilkosain. Connor személyiségében jelentősen eltér Eziotól, hiszen őt egyfajta legyőzhetetlen igazságérzet sarkallja tetteire, hogy segítsen az embereknek az elnyomó hatalommal szemben.

4. ÍGY TÖRTÉNT?

A fejlesztői ígéretek szerint a meglepő fordulatokkal (például Templomos segítőkkel) tarkított történet 1753 és 1783 között, az amerikai polgárháborús időszakban játszódik, ám Alex Hutchinson kreatív igazgató elmondása szerint nem a forradalom megnyerése lesz a fő küldetésünk, az mindössze a történet hátteréül szolgál, habár több fontos szálon kapcsolódik majd a cselekményhez. A főszerepet azonban Connor személyes bosszúja, a törzsünkkel való kapcsolat, az Asszaszinok küldetései játsszák, és a pletykák szerint egy nemzet megalapításában való aktív részvételünk sem kizárt.

5. VALÓS SZEMÉLYEK

Bár a főszál fikció, több valós történelmi helyszín, esemény (pl. a New York-i tűzvész, a Bunker Hill-i csata) és személy is felbukkan majd a játékban, köztük az USA első elnöke, George Washington, William Prescott ezredes, Charles Lee tábornok, vagy éppen Benjamin Franklin, aki az előzetes híresztelésekkel szemben mégsem lesz az előző részekben feltűnt Leonardo Da Vincihez fogható mentorunk. A sorozat eddigi részeit író Corey May hét hónapos kutatás után talált rá arra a hat, szintén valós személyre is, akikkel a cselekmény során végeznünk kell, és akik tényleg a polgárháború során vesztették életüket. Hogy mi módon, az majd rajtunk áll persze.

6. NEW YORK, NEEEW YOOORK

A játék területét a korai Boston és New York városa, valamint egy körülöttük elterülő, szabadon bejárható, óriási erdőségekkel borított határvidék képezi (kb. másfélszerese Rómának). Utóbbi nem csupán átutazásra alkalmas, hanem a küldetéseinknek körülbelül 30%-a ide kapcsolódik majd. Fontos helyszín lesz továbbá az indián falu, ahol Connor nevelkedett.

7. EZT EGY ÉLETEN ÁT KELL JÁTSZANI

Ellentétben azzal, ahogyan például az Assassin's Creed második részében a felnőtt Ezio mellé szegődtünk jó pár esztendő erejéig, a harmadik epizódban Connor életének több szakaszába is bepillantást nyerhetünk. Lehetőségünk lesz ugyanis a még gyermek Connort irányítani a mohikán faluban, ahol felnőtt, és a történetben csak később érünk ahhoz a szakaszhoz, amikor főhősünk ereje teljében lévő fiatalemberként csatlakozik az Asszaszinok rendjéhez.

8. VÁROSNÉZÉS

A városok felépítése különbözni fog az eddig megszokottaktól: nem lesznek megmászható tornyok, grandiózus épületek és szűk sikátorok, amik lehetővé tennék a házakon való könnyed közlekedést. Sokkal inkább a korabeli amerikai városokra jellemző széles sugárutakkal és alacsony, fából épített házakkal találkozhatunk majd. Ugyanakkor lehetőség lesz például beugrani nyitva felejtett ablakokon, hogy azután az épület egy másik kijáratán távozzunk angolosan, ráadásul sokkal részletgazdagabb tálalásban kapjuk majd mindezt.

9. ÉLETKÉPEK

A városok lakói nem csupán animált díszletek, hanem egy hatalmas élő-lélegző világ részei. A rikkancs az éppen aktuális eseményeket kiabálja világgá miközben újságot árul, az emberek mindenféle csomagokat cipelnek, a munkások gerendákat fűrészelnek, az ügyes tolvajok pedig élelmet lopnak, ha nem látja őket senki.

Az NPC-k tehát teszik a mindennapi dolgukat, ráadásul egymással folyamatosan interakcióba kerülnek, ha összetalálkoznak: beszélgetnek, perlekednek. A sorozat történetében először még gyerekekkel is találkozhatunk, ám ők sérthetetlenek a játékban.

10. HÍV A TERMÉSZET

A határvidék és annak sűrű erdői hatalmas jelentőséget kapnak az AC3-ban, mivel a fákra, sziklákra felmászva nemcsak a terepet láthatjuk be kiválóan, hanem az ágak pihenő- és rejtekhelyet is biztosítanak számunkra. Továbbá a harcmodorunkat is karakteresen meghatározzák, ugyanis Connor rendkívül otthonosan mozog a magasban lévő ágak között, ahonnan könnyedén lecsaphat áldozataira, vagy lombkoronáról lombkoronára haladva gyorsan lehagyhatja üldözőit.

11. FLÓRA ÉS FAUNA

A vadon azonban nem csak a harcoknak nyújt színteret, hiszen gazdag növény- és állatvilág népesíti be. A növényeket szorgosan gyűjtögethetjük, az állatokra – köztük például szarvasokra, vadludakra, vagy hatalmas medvékre – pedig kedvünkre vadászhatunk (bár ez egyáltalában nem lesz egyszerű feladat a fejlesztők szerint), hogy azután a zsákmányt áruba bocsájtva készpénzhez jussunk. A városok utcáin élő kóbor ebek szintén a hasznunkra lehetnek, megszagoltatva velük dolgokat a keresett személyek, vagy tárgyak nyomára vezetnek.

12. HÓBAN, FAGYBAN OTTHONOSAN

Nem csak ellenfeleinkkel, hanem a természet viszontagságaival is fel kell vennünk a harcot, hiszen az éppen adott évszaknak megfelelően alakulnak majd az időjárási viszonyok. A ködben az orrunkig sem látunk majd, azonban a legnagyobb megpróbáltatást a havazás jelenti, ugyanis a térdig érő hóban lelassul a mozgásunk. Szerencsére nemcsak a mienk, hanem az ellenségeinké is, de a fákra felmászva mi könnyedén haladhatunk majd így is. A fejlesztők elképzelhetőnek tartják a hótakaró alatti rejtőzés képességét is, ez azonban még nem biztos, az viszont igen, hogy a nyomokat könnyebben tudjuk majd követni a friss hóban. A tavak és folyók pedig időnként befagynak, ezzel új területek elérését lehetővé téve Connor számára.

13. MÉG TÖBB DESMOND

Az AC3-ban minden eddiginél nagyobb szerepet kap majd Desmond Miles, ráadásul a készítők ígérete szerint pontot tesznek az ő sztorijának végére is. Eddig annyi bizonyos, hogy Desmond felébred kómás állapotából, és igyekszik megakadályozni, hogy az Abstergo cég a világ pusztulását okozza. Desmond ezúttal egy új gépezetet, az Animus 3.0-t használja majd, hogy elődei genetikai emlékképei között kutakodjon (így a 100%-os szinkronizáció visszatér a játékba, ami leginkább egy RPG szintlépési rendszerére fog hasonlítani a mellékküldetésekkel és újrajátszásokkal tölthető szinkronizáció-mérővel). Hogy Connorral mi módon kapcsolódnak egymáshoz, azt egyelőre homály fedi, de a találgatások szerint ugyanazon a földrajzi ponton vannak, csak éppen 200 év időeltolódással.

14. ÉLETHŰSÉG

Az élethűség fokozása miatt a karakterek elkészítésének folyamatában megduplázták az arcszerkezetet felépítő csontok számát, illetőleg nagyobb felbontásban készítették el azok felvételeit, amik a közeli képeken és a párbeszédek során nyújtanak majd döbbenetes élményt. A realisztikus hatás elérése érdekében továbbá digitális arc- és mozgásrögzítést alkalmaztak, a szövegeket pedig voice-capture technológiával vették fel, néhány szereplő ráadásul eredeti indián nyelven szólal meg.

15. A FEGYVEREK SZAVA

Connor fegyverarzenálja és harci stílusa teljesen újszerűnek ígérkezik, így a harc- és lopakodási rendszert is alaposan átdolgozták a fejlesztők. A már megszokott orvgyilkos penge és kés mellett, tomahawk, íj és nyíl (ez főként a vadászat során lesz hasznunkra), valamint egy kötéldárda áll majd rendelkezésünkre, amivel akár a fák ágaira is felhúzhatjuk a kiszemelt célpontunkat. Ami a harc menetét illeti, a támadó mozdulatok pontos kivitelezéséhez fontos lesz a megfelelő sebesség és időzítés, továbbá visszatámadhatunk majd egy kivédett támadást követően, de kellő ügyességgel akár csinos gyilkosságsorozatot is végrehajthatunk egy szuszra. További rendelkezésünkre állnak majd különböző bombák (füst, méreg, villanó, robbanó gránátok) is, amiket a játék világában talált alapanyagokból mi magunk készíthetünk el.

16. PUSKA TUSA

Az AC3-ban már szerepet kapnak a lőfegyverek is, ám ezek a korhűségnek megfelelően még nehézkesen használható, kis hatótávolságú és meglehetősen pontatlan harci eszközök lesznek, így nem kell amiatt aggódnunk, ha csupán egy szál tomahawk vagy penge áll rendelkezésünkre, hogy felvegyük a harcot egy felfegyverzett osztaggal. Pláne, hogy az ellenfeleket emberi pajzsként is használhatjuk majd a golyózáporban. És persze Connor sem jön zavarba, ha kovás pisztoly kerül a kezébe, amiből egyszerre akár kettőt is képes használni.

17. GYILKOSSÁGHOZ ÖLTÖZVE

Connor ruhája eltér az Asszaszinok eddigi uniformisától. Alex Hutchinson kreatív igazgató elmondása szerint sokat vitatkoztak, hogy változzon-e Connor öltözete, míg végül a történethez igazodtak, mely szerint az Asszaszinok Amerikába érkeznek, és mivel Connor önként csatlakozik hozzájuk, így neki is viselnie kell az egyenruhát, kisebb módosításokkal. Ilyen például a bőr és a bunda bevonat, valamint az indiánokra jellemző marhabőrből készült nadrág, vagy a telepesek kék színét tükröző kabát.

18. MOZGÁSBAN MÁS

Az előző játékok animációiból csupán néhány jellegzetes mozdulattal találkozhatunk majd az AC3-ban (pl. mikor Connor éppen ingyen fuvart szerez magának), ám minden mást teljesen átdolgoztak a fejlesztők. Erre szükség is volt, mivel a környezeti viszonyok teljesen megváltoztak az európai színtérhez képest, így Connornak meg kellett „tanulnia" fára és sziklára mászni (utóbbihoz valódi sziklamászók motion capture technikával rögzített mozdulatai jelentették az alapot), új fegyverekkel harcolni és persze lopakodva vadászni.

19. UTAZZ OKOSAN!

Mivel a játékban hatalmas területeket kell majd bejárni, így értelemszerűen sokkal többet is kell majd utazni Connorral. Éppen ezért jó hír, hogy újra megjelenik a gyorsutazás funkció, azonban teljesen megújított formában, melyet a játékbeli előrehaladáshoz kapcsoltak a készítők. A szabadfutás szintén alkalmas lesz a gyors helyváltoztatásra, fejlesztésével lehetővé vált a folyamatos mozgás a különböző tereptárgyakon, így képesek leszünk átugrani egy ablakon, majd egy fáról továbbrugaszkodva a háztetőkön landolni.

20. SASSZEM

Visszatér a sorozatban már megszokott Eagle Vision mód, amivel ráközelíthetünk az adott célszemélyre, nyomon követhetjük és azt is látjuk a segítségével, hogy merre fog tartani az útja során, így könnyen csapdát állíthatunk neki. Ez a képesség szintén kisebb-nagyobb módosításokon esett át, például látni fogjuk az őrjáratok útvonalait is, illetve érzékeljük, amikor a karakterek hazudnak nekünk beszélgetés vagy kihallgatás közben.

21. VÁR A CSATATÉR

A történelmi eseményeknek megfelelően bizony többször is részt kell vállalnunk majd hatalmas csatákban. A teljesen átdolgozott Anvil grafikus motor nagyban emeli a környezeti hatások részletességét, és a játék már több ezer (!!!) fős csaták megjelenítésére is képes, így a háborús hangulat és az epikus látványú ütközetek garantáltak. Connornak különleges szerepe lesz ezekben a háborús eseményekben, hiszen nemcsak egyszerű katonaként kell harcolnia a csatatéren ágyúgolyókat és kardlapokat kerülgetve, hanem különleges képességeit kamatoztatva megfordíthatja egy csata kimenetelét, ha teljesítve saját küldetését levadássza az ellenfél vezető parancsnokát.

22. A MOSTOHA PC-S VÁLTOZAT

„Kétségkívül támogatjuk a PC-s platformot, sőt, nagyon szeretjük is, de az AC3-hoz szükséges lesz egy kontroller beszerzése, hogy valódi játékélményt nyújtson, mivel nem láttuk értelmét annak, hogy időt és energiát öljünk bele egy egér-billentyűzet típusú irányítási rendszer fejlesztésébe" – nyilatkozta egy interjúban Alex Hutchinson kreatív igazgató. A PC tulajdonosokat érintő hír továbbá, hogy a kiadó szakítani akar az eddigi gyakorlattal, és nem hónapokkal a konzolos verziókat követően, hanem minden platformra egy időben szeretné piacra dobni a játékot. Azért ne igyunk előre a medve bőrére!

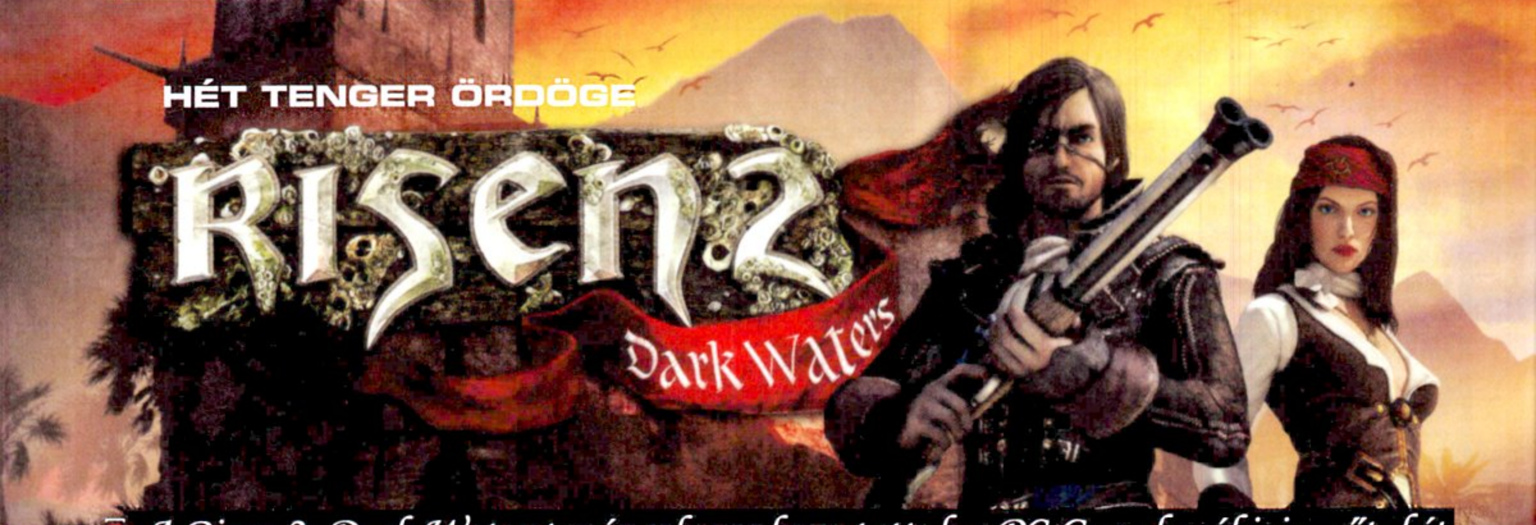
23. KOOP VAGY MULTI?

Annyi már bizonyos ez ügyben, hogy a Brotherhood és a Revelations multiplayer módját fejlesztő Ubisoft Annecy kapta a megbízást az ehhez a részhez tartozó többjátékos mód elkészítésére, de még nem nyilatkoztak a multi várható tulajdonságairól. Csupán annyi jelent meg az AC3 XBoxLive Marketplace listáján, hogy az online multiplayer 2-8 fő számára lesz játszható egyszerre, miután gyorsan törölték a pár napig ott virító „2-4 player online coop" címkét. A Ubisoft nem cáfolta a kooperatív mód lehetőségét, igaz, még megerősítés sem érkezett ezt illetően.

24. BEJELENTETT KIADÁSOK

Ugyan azt még homály fedi, hogy az Egyesült Államokban milyen kiadásokban lesz kapható a játék, az európai (illetőleg valószínűleg a Közel-Keleten és Afrikában is elérhető) megjelenésekről már lerántotta a leplet a forgalmazó. Három gyűjtői kiadásban rendelhetjük majd meg kontinensünkön az AC3-at, méghozzá egy 24 centis Connor figurával és Alex Ross képregény művész díszítette fémdobozzal, továbbá rengeteg egyéb extrával támadó Freedom Editionben, a George Washington jegyzetfüzetével és egy-egy single- és multiplayer misszióval kiegészített The Join Or Die Editionben, vagy a legkevesebb plusszal bíró, speciális dobozba rejtett Special Edition kiadásban.

HÉT TENGER ÖRDÖGE



[ÍRTA CHOCHO]

A Risen 2: Dark Waterst már sokszor bemutattuk a PC Guru hasábjain, sőt, két hónapja ki is próbálhattuk a játék korai verzióját. Akkor egy ígéretes RPG képe rajzolódott ki előttünk, és bár tény, hogy nem lett rossz a végeredmény, de a tengerészek bizonyára nem fognak róla legendákat regélni a kikötői kantinokban.

Két hónappal ezelőtt nekem jutott a megtisztelő feladat, hogy bemutassam a Risen 2-t. A sokak által várt német szerepjáték akkor jól vizsgázott, a korai verzió alapján úgy tűnt, hogy egy minden téren kielégítő programot kapunk, amit bátran lehet majd ajánlani az RPG-rajongóknak. A végleges változat kézbevételét követően aztán tovább tisztult a kép, és bár a játék rossznak semmiképp nem nevezhető, közel sem lett olyan kiemelkedő, hogy a kalóztéma megszállottjain, és az első rész kedvelőin kívül bárki figyelmét kiérdemelje. A Risen 2: Dark Waters a kihagyott ziccerek játéka – legnagyobb erénye, hogy kiválóan csalt tőrbe egy ravasz módon talált próbaverzió segítségével.

TENGERRE TATA!

Pár éve az első Risen klisés, de működő sztorit mesélt el egy akkor még kifejezetten fantasy elemekből építkező világban. A Piranha Bytes terve minden bizonnyal az volt, hogy kibővítse a játékok univerzumát, és ehhez kapóra jött az utóbbi években újra sikeressé vált kalózos milió. Jack Sparrow tavaly nyáron negyedszerre bizonyította be, hogy népszerűsége töretlen, a játékpiac pedig szinte kihívó nélkül szomjazott egy érdekes és nagyszabású, tengeri kutyákat szerepeltető játékra. Ezért aztán a Risen 2: Dark Waters nem csak hogy szerencsés helyzetből indult, de kihívó hiányában már a startvonalnál győztesnek kiálthatta ki magát, és ez a helyzet valószínűleg a fejlesztőcsapat munkáján is nyomott hagyott – a kissé szegényes végeredmény legalábbis erre igyekszik utalni. Pár évvel járunk az első rész eseményei után, a névtelen hős (most sem keresztelhetjük el) legyőzte a tűztitánt és megmutatta az őrült Mendozának, hogy ki a legény a gáton... akarom mondani a szigeten. Testi épségének veszélyeztetése és fél szeme feláldozása azonban se fele királyságot, se királylányt nem hozott a konyhára – a főszereplő iszákos matrózzá süllyedt, akibe manapság csak hálni jár a lélek, és az is csak akkor, ha eleget iszik hozzá. Ebből a reménytelen helyzetből rázza fel hősünket az Inkvizíció várkapitánya: Mara, a titánúrnő háborút hirdet az emberiség ellen, és csak egy öreg kalóz, Steelbeard kapitány állíthatja meg – ő viszont már túl vén a feladathoz, így elkél neki a segítség.

ADATOK

KIADÓ
Deep Silver
FEJLESZTŐ
Piranha Bytes
MŰFAJ
RPG
MULTI
nincs

INFO

Az első Risen még 2009-ben jelent meg a Gothic sorozat szellemi folytatásaként PC-re és Xbox 360-ra. A második rész már PS3-ra is kijön, világát pedig kalózos univerzumra cseréli.

A játék hamar felvázolja a céljainkat: össze kell gyűjtenünk négy mágikus ereklyét, melyeket négy kalózkapitány őriz, majd ezek segítségével kell legyőznünk Marát, akiről mellesleg alig tudunk valamit azon túl, hogy rettentően gonosz. A sztori igyekszik fordulatokkal operálni, viszont csak egy akad, amit nem látni előre, és sajnos az sem vezet sehová. Unalmas és egyszerű történettel van dolgunk, amit egyedül a humoros pillanatok és a sziporkázó dialógusok cipelnek el a hátukon. Még szerencse, hogy a Risen 2 nem veszi komolyan magát, így a beszélgetések nagy része könnyed és vicces, nincs olyan karakter, aki legalább egy poént ne sütne el. De még a játék ezen a része sem tökéletes: a párbeszédek

Jön konzolra!

A Risen első része PC-n kívül csak Xbox 360-ra jelent meg, a Piranha Bytes viszont jól felkészült a folytatásra, ugyanis a Dark Waters már nem csak X360-on, de PS3-on is elérhető lesz. A trendekkel ellentétben viszont most a konzolos verziók csúsznak, ugyanis a két említett gépre csak augusztusban lesz megvásárolható a játék.

BOSZORKÁNYOS MESTERSÉGEK

A vudumágia a játék varázslóskilljeiért felel. Sajnos a Dark Waters varázslatai egyszerűen nem elég erősek és gyorsak, hogy kiváltsák a kardokat és a lőfegyvereket, de ha valaki mindezek ellenére is szeretné kipróbálni a vudut, a lehetőség adott. A második szigeten meg kell hoznunk egy döntést, ami, bár a játék végét nem befolyásolja, előremozdíthatja sámáni pályafutásunkat, feltéve persze, ha az inkvizíció helyett a bennszülötteket választjuk. A vudu legnagyobb erőssége a bájitalok és talizmánok készítése – igaz, ezeket tonnaszámra szedhetjük össze a játék különböző helyszíneiről, de vásárolhatunk ilyen portékát az árusoktól is. A legeltökéltebb vudu mágusok akár szellemet is idézhetnek maguk mellé, ami rendkívül látványos varázslat, cserébe viszont nagyon gyenge. Reméljük, egy közelgő javítás kiegyensúlyozza a játék ezen részét, mert potenciál lenne benne bőven.

TENGERI MEDVÉK

Mara egykor négy kalózkapitányt ejtett fogságba, akiknek hatalmat ígért, igaz, csak akkor, ha a szolgái lesznek, ellenkező esetben szörnyű halál vár rájuk. A tengerek legrosszabb hírű kalózairól van szó, akik most össze kell, hogy fogjanak, ha le akarják győzni a titánúrnőt és hatalmas krakenjét. Kár, hogy egyeseket megrészegít a hatalom és a mesés kincsek üres ígérete.

Crow kapitány

Crow hírhedten gonosz és erőszakos kalóz, embereit és áldozatait konstans félelemben tartja – már ha nem öli meg őket egy elborult pillanatában, lévén évek óta azt tartják róla, hogy őrült. A négy kapitány közül ő tűnik a legbutábbnak, észbeli hiányosságait pedig kegyetlenséggel pótolja. Mara hatalmat és vagyont ígért neki, így hamar a titánok megszállottjává vált. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint hogy a bennszülöttek bizalmába férkőzve egy hatalmas kőtitánt idézve próbál megszabadulni tőlünk a játék elején. A falubeliek azt hiszik, hogy a titánok régi istenek, Crow pedig semmit sem akar jobban, mint irányítani egyet. Persze elbukik, de ez nem azt jelenti, hogy nem veszedelmes ellenfél...

Garcia kapitány

Gonosz, ravasz, önimádó. Garcia kapva kapott Mara ajánlatán, ám ahelyett, hogy Crow-val együtt dolgozna, inkább saját utakat keresve igyekszik meggyengíteni az inkvizíció hatalmát. Garcia hírhedten egoista, szerinte az egész világ körülötte forog, és ez bizony meg is látszik a viselkedésén. Érdekes tulajdonsága azonban, hogy ennek ellenére remek diplomata, aki könnyű szerrel meggyőzi az inkvizícióhoz hű kereskedőket és a birodalmi tanácsot, hogy fogadják el Mara békeajánlatát – ami természetesen egyenlő az emberiség rabigába hajtásával. Ha nem akarjuk, hogy győzzön, nekünk kell tenni ellene, igaz, megtalálni nem könnyű, mert hetek óta senki sem tudja, hogy merre jár...

Steelbeard kapitány

A klasszikus kalóz, aki bár könyörtelen, de az embereit mindennél többre tartja, és vakon hisz a betyárbecsületben. Nem mellesleg Patty rég halottnak hitt apja, akit megátkozott Mara, amiért leghamarabb szegült ellen neki a négy kapitány közül. Steelbeard remek ember, csak épp túl sokat iszik és túl öreg, így hiába van ötlete a titánok megállítására, egyedül nem megy semmire. Legfontosabb tulajdonsága, hogy mindig jót akar cselekedni, és csak a szabadság iránti romantikus vágya hajtotta a tengerre. Könnyű megkedvelni és jó vele beszélgetni, az egyik legszerethetőbb, legemberibb karakter a Dark Watersben.

Slayne kapitány

Slayne a legfiatalabb kalózúr, akit mégsem a szerencse, hanem az egykor hírhedt, de azóta visszavonult kalóz, Alvarez nevelése és szeretete tett azzá, aki. Éles eszéről messze földön híres, ugyanakkor nem kifejezetten agresszív vagy gonosz – az egyik matróza például úgy szegődött hozzá, hogy ki akarta rabolni, Slayne meg kiszúrta és munkát ajánlott neki. Bár kicsit vacillált Mara ajánlatán, végül elutasította, és most Steelbeardéhez hasonló átokkal kell élnie. Mentorával nézeteltérései támadnak, így az nem engedi kihajózni, szóval nekünk kell feltölteni a hajóját mindenféle jóval, hogy elvigyen minket a titkos fegyver egy újabb darabjához. És hogy utána mi lesz? Az maradjon meglepetés.

sorrendje nem kapcsolódik a játékmenethez, így előfordul, hogy egy-egy beszélgetés már elavul, mire sor kerül rá, illetve további kellemetlenségeket szül, hogy a forgatókönyvírók jópofának találták, hogy hosszú percekig beszéltessék az NPC-ket, mire végre hajlandók kinyögni, hogy mit is akarnak tőlünk valójában. A játék egyébként nem valami hosszú, a végigjátszást követően 26 óra 30 percet mutatott az utolsó mentés, és a nagy kaland végét követően a program kidob a menübe, nem kalózkodhatunk tovább – ez mondjuk elég nagy kitolás, a játék vége ugyanis lehetővé tenné a további kalandozást, főleg, hogy a fő sztori lezárását követően még rengeteg hátrahagyott mellékküldetés vár(hatna) ránk.

SZIGETELÉS

Maguk a küldetések egész változatosak... lennének, ha nem mindegyik ugyanúgy épülne fel. Kell valami, hogy legyőzzük a titánokat? Oké, irány a sarki fűszeres, hogy hozzunk egy kis borsot, de neki meg kéne pár kagyló a tengerpartról, igaz, csak miután szereztünk némi tojást a szomszédból. Nem, nyugalom, nem kergültem meg, csak érzékeltetni szeretném, hogy milyen nevetséges és fárasztó feladatok várnak ránk a Risen 2-ben. Ahhoz képest, hogy a cél a világ megmentése, semmi sem megy simán, és ezért nehezen hisszük el, hogy hősünk a játék elején hivatalosan is kalózzá válik. Pedig de, mi több, hajót is

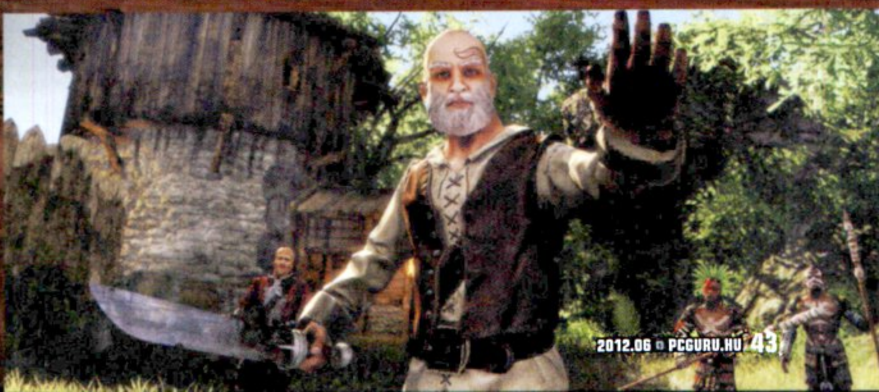
A kalózokra csak úgy tapadnak a nők, még az sem zavarja őket, ha csak fél szemük van

kap legénységgel, igaz, arra nem adnak választ a készítők, hogy miért. A szabad hajókázás és a többi lélekvesztő kifosztása csupán nedves álom marad, a hajó kizárólag gyorsutazásra jó, a segítségével juthatunk el az egyik szigetről a másikra. Csak meg kell mondanunk navigátorunknak, a csinos Pattynek, hogy hová szeretnénk menni, majd pár másodpercnyi töltögetés után a kívánt helyszínen találjuk magunkat.

Már magában a hajózásban is annyi lehetőség rejlett, hogy az összeset felsorolni az egész magazin nem lenne elég, de ez még hagyján a szigetekhez képest, melyek két állomást leszámítva teljesen egyformák. Trópusi környezet, bennszülöttek, egyforma szörnyek. Pár óra játék után komoly nehézséget jelent fejből megmondani, hogy épp hol is vagyunk. Szintén csalódást kelt, hogy bár lehet legénységünk, valódi hasznukat nem vesszük. A mellénk szegődő szerencsétlenekkel egy keretes anyagban is foglalkozunk, így csak általánosságban jellemezném őket. Ugyan az összeszedett karakterek emlékezetes személyiségek, és ez jó pont, de a gyakorlatban inkább csak a díszlet részei. Elvileg vannak különleges képességeik, melyek miatt érdemes magunkkal vinnünk őket, de mivel a mesterséges intelligencia egész egyszerűen buta, ezért a társak folyton csak hátráltatnak, és a játék egy bizonyos pontján már elég erőssé is válunk ahhoz, hogy simán otthon hagyjuk őket.

Habár a Risen második része valódi kalózos életformával kecsegtetett, végeredményben alig kapunk belőle valamit

Időnként persze érdemes elbeszélgetni velük a hajón, mert adnak küldetéseket, amolyan Mass Effect-módra, de a begyűjthető extra feladatokon és a néhány jópofa dialóguson kívül semmi szerepük nincs a játékmenetben. Ez viszont a fejlesztőknek nem tűnt fel, ugyanis hiába elegyedtünk szóba mindenkivel a játékban, két üres hely



Varázslás, fegyverek, szörnyek – van itt minden, mint a vidéki búcsúban!

még így is maradt a fedélzeten – van egy gyanúnk, hogy ezeket a „lyukakat" fizetős letölthető tartalmakkal szeretné majd betömni a Piranha Bytes.

A kalózok élete már csak ilyen, hol a lányok elől kell menekülni, hol pedig hatalmas rákokat kell visszakergetni a tengerbe. Mindig is erre vágytunk!

A TENGER TANÍTÁSA

Ahogy minden szerepjáték, a Risen 2 is rendelkezik fejlődési rendszerrel, ami bár pofonegyszerű, mégis remekül működik, és kiválóan illeszkedik a kalózos fantasy világba. A harcért és a küldetések teljesítéséért tapasztalati pont jár, mely a játékban mint glory, azaz dicsőség szerepel. Minél több randa szörnyet ölünk meg, annál nagyobb dicsőség övez minket – igaz, ez önmagában még nem elég az üdvözüléshez, ha erősödni szeretnénk, skilleket kell vásárolnunk, melyek az alap talentjeink (kardharc, lőfegyverek, ravaszság, fizikum és mágia) fejlesztésével együtt lépnek szintet, de akár pénzért is javíthatunk rajtuk. Bizony, pénzért: a mocskos tengeri medvék világában semmi sincs ingyen, itt az arany az úr, és ha nincs pénz, nincs fejlődés sem. A skilleket NPC-ktől tanulhatjuk, és minél jobb képességre vágyunk, annál magasabb szinten kell állnia az azt magába foglaló talentnek, illetve annál többet kell fizetnünk. Az arany gyorsan fogy, és lassan folyik be, legjobban a ravaszsághoz tartozó zárfeltöréssel, a folytonos lootolással (a tárgylistánk végtelen), és a küldetések teljesítésével gyűlik, de még több ezer arannyal a zsebünkben sem szabad elbíznunk magunkat, mert tuti, hogy egy-egy küldetés, vagy skill elviszi az egészet. A rendszer átlátható és könnyen tanulható, mégis sokáig tart, mire igazán eredményesek leszünk. Az egyedüli negatívum ezzel kapcsolatban az, hogy a hajónkon semmit sem lehet fejleszteni, marad olyan, amilyennek a játék elején megkaptuk.

A változatos szerepjáték-élmény ezúttal is csak ígéret maradt, igaz, a kalózos atmoszféra részben megmenti a programot

KARD KI KARD!

A harcrendszer sajnos már korántsem sikerült ilyen jól. A demó kipróbálásakor még úgy gondoltuk, hogy később biztos javul majd a helyzet, hisz minél fejlettebbek vagyunk, annál több támadó és védő mozdulatot tanulunk. Nos, bár ez tényleg így van, a gyakorlat azt mutatja, hogy ettől még nem lesz folyamatosabb a harc, sőt minél többet tudunk, annál nyögvenyelősebb a rendszer. Bár elméletileg egy valósidejű, reflexekre és képességekre épített mechanikával van dolgunk, az egész hamar átcsap eszelős kattintgatásba, mely alatt csak reménykedhetünk, hogy az ellenfelünk HP-ja hamarabb fogy el a miénknél. És ez nem csak a kardokra érvényes. A pisztolyokkal és a flintákkal túl sokáig tart a harc, közelről pedig majdhogynem védtelenek vagyunk, szóval a hathatós küzdelemhez marad a kard + pisztoly felosztás, mint a legoptimálisabb stílus.

S hogy mi van a mágiával? Jó lenne azt írni, hogy ez a játék legjobb része, de azon felül, hogy van pár érdekes skillje (ezekről részletesebben az ide kapcsolódó szövegdobozban olvashatsz), tulajdonképpen időpocsékolás: lassú, gyenge és unalmas. Ráadásul a Risen 2 nehéz, normál fokozaton sokszor a hajunkat tépjük miatta, hiszen akad pár ellenfél, akiket alkalmanként egyszerűen képtelenség sebezni. Ilyenek a tűzmadarak, melyek sokszor

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

HASZNÁLD A PISZTOLYT!

A játékban legjobban a kard és a pisztoly házasságával érvényesülhetünk, így érdemes az utóbbira skillekkel gyúrni. A kritikus lövés felesleges, kevés az esélye, hogy bejön, a beszélgetések közbeni orgyilkosság viszont határozottan hasznos, kifejlesztésével a dialógusok végén kapunk egy „nuff said" választ, ami azonnali fejlővést jelent. Persze nem szép megoldás, de hát kalózok volnánk.

FONTOS A RAVASZSÁG

A játék elején látszólag értelmetlen a Cunning, azaz a ravaszság talent fejlesztése, holott később jelentősen megkönnyíthetjük a dolgunkat a segítségével, hisz ide tartozik a zsebtolvajlás és a zárfeltörés, melyek a legjövedelmezőbb mellékes tevékenységek. Annyit azért hozzátennénk, hogy a 90-es szintű ládákkal ne törődjünk, legtöbbször semmi érdekes nincs bennük.

ÖLTÖZZ ELEGÁNSAN!

Szintén a ravaszsághoz tartozik a megnyerőség és a sárm, amiken sokat dob, ha elegánsan öltözünk és drága ékszereket hordunk. Vannak küldetések, amik megfelelő meggyőzőerő nélkül egy vagyonba kerülnek (1000 arany a csúcs), sármmal viszont elég pár szebb szó, és máris nyeregben érezhetjük magunkat. Hatásos lehet az erőszak is, igaz, ahhoz sötét, fenyegető gúnyát kell húzni.

A KALÓZ NEM HAJÓZIK EGYEDÜL

Manapság már nem igen találkozunk olyan szerepjátékkal, ami ne hordozná magában a csatlakozó társak lehetőségét, és ez alól a Risen második része sem kivétel. Az alapjáték története során összesen öt figura csatlakozhat hozzánk (két karakter egyelőre még a homályba vész), őket vesszük most egy kicsit szemügyre.

Steelbeard tűzről pattant lánya a navigátor szerepét tölti be, és bár sokan kinevetik, amiért nőként a kalózok nem épp becses életét éli, kiválóan végzi a munkáját. Sajnos különleges képessége nincs.

Az egykori inkvizíciós katona megunta a bólogatást és beállt kalóznak. Különleges képessége nincs, de a flintával nagyon jól bánik, és már messziről leszedi az ellenfeleket. Bátor és rátermett matróz.

Az inkvizíció tömlöcében raboskodott, de aztán hősünk képében rámosolygott a szerencse, és most a hajó szakácsa, igaz, konyhaművészete megosztja a legénységet. Ha velünk van, megerősíti a fizikumunkat.

A kalózoktól beszélni tanult gnómot népe sámánja küldi utánunk. A legviccesebb karakter, minden vele töltött perc kincset ér. Különleges képessége, hogy automatikusan összegyűjt mindent, tehát lootol.

Ha Jaffar a legviccesebb, Bones a legbizarrabb: egy bennszülöttek között élő egykori orvos, aki lelke egy részét elveszítette. Harcban nem a legjobb, speciális képessége sincs, szóval nem egy hasznos karakter.

végtelen ciklusra kapcsolnak: ahhoz, hogy megüssük őket, közel kell mennünk hozzájuk, de akkor rögtön támadnak, így előfordulhat, hogy a csontra húzott karakterünk is kinyiffan egy túlméretezett csirkétől. A lövés pedig időigényes, mert mire újratöltünk, tuti, hogy előttünk terem. Fegyverek terén egyébként nincs okunk panaszra, megannyi kard, tőr és puska várja, hogy megvásároljuk/összeszereljük őket. Utóbbi esetben az átlagosnál jóval erősebb szerszámokra tehetünk szert, szóval nem árt rágyúrni a gyártó skillekre.

SZEMTAPASZ ÉS FALÁB RENDEL

A féllábú és félszemű játékélményt kiváló hangulat egészíti ki, ez az a pont, ahol a játék jelesre vizsgázik. A Piranha Bytes már a Gothic trilógia alatt megtanulta, hogy a kellő atmoszféra megteremtésével csodát lehet tenni, és ezt a tudást a Risen 2 esetében is sikerrel kamatoztatták. Noha a kalózok és a tengeri szörnyek nem festenek vidám képet az ember képzeletében, a német csapat a Monkey Islandhez és a Karib-tenger kalózai filmekhez nyúlt inspirációért, így a Dark Waters kalózai sokkal inkább idézik a romantikus meséket, mint a valóságot, mely szerint ezek a fickók a XVII. század terroristái voltak. A Risen 2 humorral és szimpátiával igyekszik megnyerni a szívünket, és bár koránt sem az a sírva-röhögős játék, szinte biztos, hogy mindig kaphatóak leszünk egy kis kalózkodásra. Minderre a látványvilág is rátesz egy lapáttal: a karaktermodellek ugyan nem valami kidolgozottak, de a rajzfilmfigurás megoldások sokat dobnak az élvezeti értéken. A dzsungel, a városok és az időjárási effektek remekül festenek, igaz, az animációkkal hadilábon áll a Dark Waters, a The Witcher 2 után egy évvel már igazán nem ezt várjuk. Jó hír viszont, hogy bugokkal egyáltalán nem találkoztunk – a fejlesztők múltját ismerve ez igen komoly fegyvertény.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2,1 GHz CPU; 2 GB RAM; 512 MB VGA; 5,5 GB HDD

A Risen 2: Dark Waters az első rész rajongóinak és a kalózok megszállottjainak megérheti, de ha csak egy jó szerepjátékot akarunk, akkor érdemes jól megfontolni a beszerzését.

GRAFIKA: **78%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

A kalózos miliő és a humoros hangulat nagyon ott van a szeren.

KONTRA

Kihagyott ziccerek garmadája, gyenge harcrendszer, unalmas sztori.

65%

VITORLÁT FEL?

A Risen 2: Dark Waters egy korrekt játék, se több, se kevesebb. Nem is magával a programmal van baj, sokkal inkább a képpel, amit festettek róla a sokéves várakozás alatt. Az ember azt gondolná, hogy a rengeteg lehetőséget legalább megpróbálták kihasználni a fejlesztők, de látszik, hogy egyáltalán nem is erőlködtek. A hangulat és a humor remek, tényleg, a játék atmoszférájába, ha akarnánk, se tudnánk belekötni – és miért akarnánk, amikor imádjuk a kalózos témát. Mindez viszont hiába, ha semmi más nem stimmel: a sztori klisés és bődő, a hajónk csak dísznek van, a legénység mihaszna. A Risen első részének rajongói minden bizonnyal élvezik majd a folytatást, és azoknak is érdemes vetni rá egy pillantást, akik hozzánk hasonlóan oda vannak a kalózos miliőért. Aki viszont csak egy jó kis szerepjátékot keres, annak sokkal jobb alternatívák vannak a piacon a Piranha terméknél. Szellemhajó ez kérem, ajánlott csöndben elevickélni mellette...

KINCSKERESŐ KISKÖDMÖN

A Risen 2 szigetei tele vannak elásott kincses ládákkal, melyekről könyvekből, beszélgetésekből, lopott térképekből vagy minijátékokból értesülhetünk. Ezek külön küldetésként jelennek meg a naplónkban, a fényes zsákmányhoz pedig csak egy mezei lapátra van szükség, és máris indulhat a kaland. A kincs helyét egy hatalmas piros X jelzi a földön – ne feledjük, ez az első Monkey Island óta alapszabály.

TITÁNOK HARCA

Bár a történet szerint a titánok a Risen világának legveszélyesebb ellenfelei, a játékban található két szörnyeteg viszonylag könnyen feldobja a bakancsot. Ne feledjük, hogy csakis a titánszigonnyal sebezhetőek, és azzal is csak akkor, ha nyitva a szájuk. Az ütéseik nagyon erősek, szóval szaladjunk el a közelükből, és csakis támadáskor menjünk vissza. Így halál nélkül is megúszhatjuk a találkát.

VADÁSSZ SOKAT!

A Risen 2-ben nincs gyógyszer, csak pia és kaja – előbbit vásárolhatunk vagy találhatunk, utóbbit viszont magunknak kell előállítani. Ehhez semmi mást nem kell tennünk, mint lootolni a legyőzött állatokból (a majmokból nem lehet), majd keresni egy tábortüzet, és megsütni a szerzett húst. Az élelem lassan, de biztosan regenerálja a HP-t, míg a Booze-féle rum és a jó kis grog egyből visszaállítja.

LOOT A LELKE MINDENNEK

A Risen 2-ben a pénz az isten, és ahhoz, hogy elegendő aranyunk legyen a játék folyamán, érdemes mindent összeszedni, amit csak lehet. Szó szerint: mindent. Növényeket, állati húst és bőrt (utóbbit a bennszülöttektől vásárolt késsel szerezhetünk), sőt, a házak berendezését is zsebre vághatjuk (tányérok, edények, serlegek... nem minden esetben számít lopásnak) Aztán mindent adjunk el a boltosnál.

BETÁBLÁZOTT VESZEDELEM

Confrontation

[IRTA TIKA] Minden világnak vannak hősei, és ha történetesen ezek egykor festett fémfigurák voltak, hát legyen. A táblás játékból készített taktikai eposzban orkok, farkasok és hibridek csapnak össze a fény erőivel...

A miniatűr figurákkal megvívott hadijátékok patinás kiadója, a francia Rackham Entertainment 2010-ben végleg bezárta a kapuit, ám az örökségük tovább él, és az általuk megteremtett univerzum, a Confrontation most újra megnyitja kapuit. A világ, amelyben négy faj vív élet-halál harcot a Warhammerre emlékeztető díszletek között, a szintén francia Cyanide stúdió fantáziáját mozgatta meg, és egy taktikai RTS/RPG kombinációba sűrítették a játékszabályokat.

Ami a képen izgalmasnak tűnik, az pár óra után durva monotóniába csap át

Adva van tehát egy népszerű (úgy értem külföldön népszerű) táblás hadijáték, és adott a francia fejlesztőcsapat, amely mostanában úgy viselkedik, mint egy szenilis nagymama, azaz sorra gyártja az ínycsiklandozó kinézetű tortákat, csak aztán a barna mázról néha kiderül, hogy nem csokoládé. A Trónok harca: Eredet című munkájuk például tipikusan egy ilyen falatozás volt, és arról a bizonyos tortamázról most sem merném teljes bizonyossággal kijelenteni, hogy csoki, de a Confrontation egyfajta visszatérést jelent a stúdió számára, vissza a táblás játékokhoz, ahol már egyszer sikeresen megvetették a lábukat.

Táblás taktikai játékból születtek már élvezetes videojátékok, viszont a Confrontation nem jutott be ebbe a kategóriába

A Confrontation saját univerzumában néhány dobókocka és egy jól felépített szabályrendszer dönt a harci pózokba fagyott színes minifigurák sorsáról, míg a játék valós idejű táncba viszi a hatalmas pengéket a hack and slash műfaj keretein belül. A legszebb, hogy a drasztikus váltás ellenére is sikerült fenntartani a taktika nyomatékot, és ahol a négytagú brigád nem boldogul erővel – gyakorlatilag mindenhol –, ott gyorsan lecsapunk a szóköz gombra, ezzel megállítva a játékot, és elkezdődik a hitre, mágiára vagy szimplán csak a fegyverekre épülő extra pofonok kiosztogatása. Nem kell bonyolult dologra gondolni, olyan ez, mint egy lecsupaszított, felülnézetes Dragon Age, néma szereplőkkel. Buffok, tűzlabdák, regenerációs igék és méretes sebzések repkednek, az akciót reakció követi, a reflexek helyett pedig inkább azon van a hangsúly, hogy a négy vitézünk tökéletes csapatmunkában kerekedjen felül a sorra felbukkanó rondaságokon.

ORK, FARKAS, HIBRID – NEM BARÁT

A fejezetek között egy érces hang mesél Aarklash legújabb hőseiről, és a történet mozgatórugóiról. Ez a fajta tolmácsolás az in-game bejátszásokkal karöltve hangulatos keret, ám a távoli világ titokzatos lényei, és az őket mozgató eszmék, istenek megértéséhez néha bizony szűknek bizonyul. Maga a szituáció szerencsére egyszerű, és sok elemében rokon a Warhammer mintájú világokéval. Itt is van egy humanoid faj, a Griffen, amely a technikát és a vallást egyaránt használja, és az ősi próféciákban megjövendölt végső háború előtt megpróbálja elszabotálni legfőbb ellenlábasának csodafegyverét.

A Skorpiók, azok az istenkáromló eretnekek, akikre Merin, a Fény istenének nevében sújtanak le az akkylán (Akkylánia= Griffenek hazája) pengék, létrehozták ugyanis az élő szövet és fém egy különleges kombinációját, a Mecasyatis harci klónt, amelynek a receptjéből hiányzik még egy utolsó összetevő – a hosszú életet garantáló génállomány. Ezt keresik, kutatják, és a mintavétel, nos

ADATOK

KIADÓ
Focus Home Interactive

FEJLESZTŐ
Cyanide Studio

MŰFAJ
RTS/RPG

MULTI
2 fő

INFO

A táblás játékok és a francia fejlesztők gyümölcsöző kapcsolata már majdnem egy évtizedre nyúlik vissza, ugyanis a Warhammer szereplőit rögbipályára kényszerítő Blood Bowl táblás rendszeréből eddig két produkciót is kipréseltek, egyiket Chaos League (2004), a másikat Blood Bowl! címmel.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

KELL EGY CSAPAT!

A keret, azaz az inaktív csapattagok is követik a szintlépéseket, tehát elvileg folyamatosan változtathatunk az összetételen, és a színvonal nem zuhan egy friss emberrel, ám a felszerelésbe begyógyított cuccok miatt érdemes egy stabil 4-6 fős stábban gondolkodni. A két darab tank, Darius és Lothaire szerintem kihagyhatatlan, ugyanígy felhívnám Caan mesterlövészre is a figyelmet.

FELPOFOZÓEMBER

A banda összeállításánál fontos szempont, hogy legyen legalább egy emberünk, aki a control típusú varázslatokat (charm, fear, KO) le tudja szedni, és ez a személy lehetőleg ne közelharcos legyen (lásd az imént említett Caan). A távolsági sebzés azért fontos, mert általában az egy kupacban álló tankokat üti ki egyszerre egy váratlan skill, és nyilván ők ilyenkor nem tudnak egymáson segíteni.

ERRE MÁR JÁRTAM?

A pályákon óriási segítség, hogy az egyszer már bejárt helyeket a térképen lábnyomok jelzik, és ha úgy érezzük, hogy elfogyott az út, mindig egy kapcsolót keressünk (általában a közelben, jól látható helyen van, de ehhez forgassuk a kamerát, mert a látószög lehet, hogy betakar). A továbbjutás szempontjából irreleváns, félreeső helyek, szinte mindig fejlesztési pontokat, rúnákat rejtenek.

IN MEMORIAM RACKHAM

Az 1997-2010 közti időszakban nem csak a Confrontation univerzum alapjait fektette le a francia játékgyártó cég, bár kétségtelen, hogy ez volt Rackham húzóágazata, hiszen a négy generációt megélt szisztéma mellett Hybrid és Cadwallon néven új, független készletekkel tovább is vitték az alapjátékból már ismert fajokat. A fantasy világ mellett azonban volt egy AT-43, vagyis After Trauma – Year 43 címen ismert szakasz/század szinten játszható sci-fi hadijátékuk is, aminek a szabályrendszere nagyon hasonlított a Warhammer 40000-hez. A 2010-ben megszűnt Rackham talán nem annyira ismert, mint a Games Workshop (LOTR, Warhammer), de a játékaikat a világ 41 országában forgalmazták, és számos rajongójuk van még idehaza is...

maradjunk annyiban, hogy nem a kórházsorozatokban megszokott humánus módon történik (vááágjuk ketté...). Darius parancsnok és maroknyi csapata így aztán mélyen az ellenséges vonalak mögött, árkon-bokron, de leginkább szűk pályák végtelen szövevényén keresztül üldözi a hibrid alkotóit. E cél nyomában barangoljuk be az orkok és farkasok földjét, és közben jó nagyokat lehet sóhajtozni, hogy ezek a remek kasztok miért csak a szétrúgható arcok sorát gazdagítják – a játékon ugyanis sokat dobott volna egy-egy, a rosszfiúkkal végigharcolható kampány.

A NEM ANNYIRA PISZKOS TIZENKETTŐ

Szögezzük le, nincsenek mellékszálak, és nincs egyetlen olyan felesleges élőlény, aki halálhörgésen kívül más hanggal is boldogítaná a környezetet. Tehát A és B pont között nincs más tennivaló, mint a 3-5 fős hullámokban őrjáratozó helyi nehézfiúkat bedarálni az általunk választott kvartettel. A négytagú kommandó egy 12 főre felhízott keretből válogatható ki, és a karakterek olyan klasszikus szerepköröket formálnak meg, mint a tank, a fighter, a support és a mage. A tizenkét akkylíániai ráadásul egyben specialista is, inkvizítor, kardvirtuóz, tűzmágus, avagy épp egy borzalmas méretű távcsöves muskéta tulajdonosa, akiknél nem fukarkodtak az egyedi képességekkel sem, tehát komoly fejtörést fog okozni, hogy egy mindenkire ható gyógyító-képesség vagy egy látványos, illetve éppen hogy láthatatlan lopakodást engedélyező skill tulajdonosát válogassuk-e a csapatba.

Ennél a résznél valóban brillírozott a gárda, és a gyakorlat is azt mutatja, hogy az alkalmazott taktika és a csapatösszeállítás viszonylatában nem egyetlen járható út létezik, hanem kombinációk egész garmadája. A karakterfejlődés, amit meglehetősen fapadosnak gondoltunk az előzetes alapján, szintén kivirágzott, no nem a hat alaptulajdonságnál, mert ott elég, ha józan paraszti ésszel a harcosnál felpumpáljuk a bicepszet, a varázslóknál pedig az agyi állományt. Az átlagosnál jobb tápolás a személyre szabott fegyverek és páncélok csiszolgatásában érhető tetten, a pályákon ugyanis fejlesztési pontok és rúnák vannak elrejtve, amelyeket minden ötödik szinten beilleszthetünk (véglegesen) az általunk kiválasztott harcos felszerelésébe,

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Dual-Core 2 GHz, 2 GB RAM, ATI HD 2600XT/GeForce 7900GTX, 4 GB HDD

A történet mondjuk, hogy kellemes, a figurák egyediek, de ebben a felülnézeti, megkopott látványvilágban úgy veszik el minden, mint szürke szamár a ködben. Amit pedig a taktikázás, fejlődés kupacból még megmenthetnénk azt a lineáris pályák vágják agyon.

GRAFIKA: **55%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **55%**

PRO

A tizenkét Griffen harcos egyedi személyisége, a karakterfejlődés, a skillek és a taktika együttállása, no meg a művészi képek a codex rovatban.

KONTRA

Elavult grafika, szűk, lineáris pályabejárás, monoton taktikai zakatolás.

57%

Bár tényleg nem a grafika a lényeg, azért az nem jó jel, ha a látvány színvonala miatt fogalmad sincs, hogy mi történik a képernyőn

és ezek egy fa mintájú elrendezésben növelik a sebzést vagy a védelmet, sőt, komoly hatással vannak az alaptulajdonságokra és regenerációra, miközben ugye itt is többféle variáció hozható létre.

AMIKOR A SZŰK NEM NYERŐ...

A Confrontation figuráit a Rackham nevű francia cég álmodta meg, és nem kevés fantázia van a felfegyverzett ork, hibrid, farkas egyedek mögött, nem beszélve a főszereplő Griffenekről. Ám amíg a táblás játék miniatűr szobrocskáinál taknyunk-nyálunk egybefolyt a gyönyörtől, addig itt néhány „hmm, hát ez nem is annyira rettenetes" buzdítással próbáljuk átlökdösni őket a következő pályára. Az egymásba gabalyodó testek között ugyanis pont a lényegi részek vesznek el, azok a figurák, amelyek állítólag a játék alapját képezik. Hiába a színpompás varázslatok, a képernyőt megremegtető mágiák, ezen a technológiai színvonalon már rég átlépett a fejlesztők jelentős hányada (úgy 5-10 éve). A hibrid laboratóriumok, vagy az orkok hegyi erődje, de ugyanígy a farkasok vörös tölgyesei is ugyanazt a szűk nyomvonalat és a labirintusszerű bejárást hozzák, amely NPC-k, és célzatos küldetések nélkül csak nyakatekert arénákat jelent. Ez a fajta elrendezés ráadásul jó néhány esetben előhozza a „bocs, de nem érem el az ellenséget" feliratot, és ez nem is feltétlenül a közel álló falak hibája, hanem az AI gyengeségét jelzi – a rendszer ugyanis nem lett tisztességgel felkészítve a szűk helyekre. A játékban a taktikán van a hangsúly, és nem csak összeméregetjük, hogy kié nagyobb, így az ellenségek ismétlődő hullámai precízen vannak adagolva – ami a nehézségi fok szempontjából remek, amúgy meg borzasztóan unalmas, főleg, hogy két ilyen hullám között az életerő és a manakészlet mindig automatikusan regenerálódik. Teszem azt két nyílpuskás, egy sámán, és két brutális ork közelharcos földbe döngölése után rövid pauza, mindenki töltőre teszi magát, majd jön egy szinte pontosan ugyanilyen adag, csak épp az egyik íjászt egy totemhordozó váltja fel.

NE KONFRONTÁLÓDJ SENKIVEL!

Azért az sejthető, hogy a multiplayernél ebből a játékrendszerből nem lehet jól kijönni, pedig a mézesmadzag rendesen belóg a képernyőre, hisz itt a teljes kollekció, mind a négy faj játszható, továbbá van online rangsorolás és Challenge. Na kérem, ha találnánk egy játszópajtást (a teszt során egy embert tudtam elcsípni naponta), akkor kihívjuk, választunk fajt, ebből kicsemegézünk négy egyedet, majd irány az aréna. Egymásnak rontunk és nem egész 30 másodperc múlva állva marad a nyolcból egy, maximum két túlélő (a győztes), aztán ezt lehet ismételgetni újra. Nyilván, akinek két anyukája van, az majd meg is teszi...

És hogy egészében érdemes-e megvenni a Confrontationt? Nos, akinek érzelmi kötődése van a táblás, avagy taktikai szerepjátékokhoz, az úgyis megveszi, a többiek pedig lapozzanak.

EGY EMBER, EGY FEGYVER

Minden karakter kétféle fegyvert használhat, de javaslom, mindig csak arra az egyre koncentráljunk, ami a karakter jellegéből adódik, tehát felesleges a lőfegyvert és a kardot váltogatni, hisz az egyik az agilitást, a másik pedig az erő tulajdonságot igényli, és ha a fejlesztési pontokat megosztjuk, egyik forgatásában sem jeleskedünk majd (nem beszélve az elpazarolt fegyver-pontokról és rúnákról).

VÁRJ, MÍG FELKEL...

A harc után mindig várjuk meg az életerő-, valamint a manapontok feltöltődését, ahogy az összecsapás során elhasznált skillek lecsengését is, mert lehet, hogy kettőt lépünk, és újra harcolni kell. Ha valaki meghal, még a fehér agónia csík nullázódása előtt térítsük magához (jobb katt egy másik, egészséges harcossal a haldoklón, plusz legyen nálunk kötszer), különben game over.

SZÍNKÓDOK

A karakterek nevénél színes körök jelzik, hogy ki milyen befolyásolás alatt áll, nevezetesen a fekete-control, kék-anti-mágia, sárga-valamely tulajdonság megnövelve, zöld-support, piros-sebzés, bíbor-valamely tulajdonság csökkentve. Értelemszerűen mi is ugyanilyen hatásokat oszthatunk ki, például a silence (kék) skill blokkolja az ellenfél mágiahasználóit, vagy a stun (fekete) elkábítja, és így tovább.

HELYI NEVEZETESSÉGEK

A pályákon három felkeresésre érdemes objektum van, a „szemeteskosár" a fegyver- és páncélfejlesztési pontok, míg a bazi nagy kő a rúnák lelőhelye, és vannak a szentély vagy pihenő-zónák (kör alakú fénylő platformok). Utóbbiak némi XP-t adnak, auto mentést jelentenek (tök mindegy, mert folyamatosan lehet menteni), illetve itt változtathatunk menet közben a csapat összeállításán.

NEM HÁTRÁLUNK!

Men of War: Condemned Heroes

[IRTA TIKA] **A Men of War sorozat Vietnám után (megint) visszakanyarodik a második világháborúhoz, és megtudjuk milyen nehéz dolog (megint) szovjet katonának lenni, különösen egy büntető alakulatban. Az aktuális jelszó tehát: a hazáért és a népért előre, különben lövünk!**

A Faces, Men és mindenféle of War címkével érkező játékok fejlesztőit úgy képzelem, hogy egykor vodkától megittasulva baktattak egy sűrű, sötét erdőben, és amikor eléjük toppant a mesebeli, rőzsét cipelő öregasszony, akkor a „mi van nyanya" kezdőmondattal (gy.k.: alapesetben a szerencséd, hogy öreganyámnak szólítottál verzió játszódik le) egy életre elásták magukat. Nevezetesen minden játékuk tömör gyönyör, a 2. világháborút ennél brutálisabban, szebben, realisztikusabban bemutatni nem lehet, DE a nehézségi fokon ott ül öreganyánk átka – azaz minden küldetés, mintha a pokolban játszódna, és őszintén szólva már gombócból is sok, ahány toldalék, oldalhajtás megjelent ugyanazzal a 2. világháborús játékmenettel. Az meg a lőtéri kutyát sem érdekli, hogy épp most egy másik balsorsú szovjet alakulat került a fókuszba. Vagy talán mégis... Most az egyszer. De tényleg utoljára...

„NOT ONE STEP BACK!"

A Condemned Heroes szokás szerint egy önállóan futtatható expanzió a Men of War palettán, és Sztálin 1942. július 28-án keltezett, No. 227 parancsának következményeit taglalja. Ekkor még a Szovjetunió vastagon vesztésre állt a 2. világháborúban, és a vezér kiadta a jelszót: „Egyetlen lépést sem hátrálni!". A parancs azonnali hatállyal intézkedett a visszavonulást elrendelő magasabb parancsnokok lefokozásáról és haditörvényszék elé állításáról – ami gyakorlatilag a halálos ítélet egy ködösebb megfogalmazása. Továbbá minden frontszakaszon büntető zászlóaljakat (strafnoj batalion) kellett létrehozni azokból a tisztekből, akik gyávaságot, fegyelmezetlenséget tanúsítottak a megszálló németekkel vívott harcban, és ezen alakulatokat a legkeményebb harci cselekményekhez vezényelték. A frontszakaszok mögött 3-5 jól felszerelt különítmény felügyelt a támadásokra, és a meghátrálókat, dezertőröket azonnal lelőtték. A játékban a fenti reguláktól „csak" a büntető zászlóaljak katonáira koncentrálunk. Ezek az emberek taposták végig anno az aknamezőket a győzedelmes Vörös Hadsereg előtt, és ők indultak szakadt gönceikben téli rohamra, hogy az álcaruhába bújt rohamcsapatok mozgását elrejtsék, vagy egyszerűen csak csekély fegyverzettel (néha még azzal sem) nekiterelték őket a védelmi vonalnak, hogy felmérjék a géppuskafészkek és megerősített állások helyét.

A „STRAFNYIKIK"...

A Men of Warban már évek óta gyakoroljuk a halálraítélt szerepét, tehát a témaválasztás legfeljebb a dátumok és helyszínek tekintetében új. 1943-tól 1945 márciusáig 13 küldetésben Észak-Ukrajna, Lengyelhon és Németország legkritikusabb frontszakaszait járjuk be egy maroknyi szovjet katonával. A történelem kevésbé ismert csataterein (Magnuszew vagy Altdamm) a cél mindig egy irreálisnak tűnő feladat: keresd meg a nem létező réseket a német védelem kiépített állásain, támadj a folyón át, számold fel a tüzérséget, miközben ott toporognak a főerők a hátunk mögött. Ugyan nincsenek NKVD-s alakulatok, hogy legéppuskázzák a hátul maradókat, de nincs is hová visszavonulni. A szakaszok felszerelése pedig egy golyószóró, néhány PPSh gitár, Mosin karabélyok, és egy-két gránát, ami bizony nem sok. A pályákon tehát minden elfoglalt löveget, kilőtt, ám javítható páncélost azonnal az ellenség felé kell fordítani, és ne szégyelljük kifosztani a német hullákat. Néha a térkép teljes hosszán a gép is rohamra vezeti az elvtársakat, és ezek valóban látványos pillanatok. A részfeladatok után egyre terebélyesedő pályák felépítésével sincs gond, téli-, nyári időszakok, búzamezők, városok váltják egymást, de ezt már fél tucatszor láttuk, nagyon is hasonló kivitelben.

ISMÉTLÉS A TUDÁS ÉDESANYJA!

Tudom, azt várjátok, hogy taglaljam végre az újításokat, de ilyesmik nincsenek. Az alapmű egységeire támaszkodó kiegészítőben nagyítóval sem lehet felfedezni egy új páncélost, vagy ne adj isten egy új kézifegyvert. Van hat darab bónuszküldetés, amelyek még csak nem is a büntető-alakulat témában mozognak, de ettől persze még élvezetesek, és ehhez csapódik még a négy soványka, ismétlő jellegű multiplayer pálya a CTF és Victory flag játékmódokban. A kezelőfelület továbbra is változatlan, a látványban pedig a gyalogság arcberendezésein és egyenruháin történt némi kiigazítás – realisztikusabb textúrákat kaptak, de ez sem eget rengető.

A Condemned Heroes-t az menti meg, hogy ez a játékrendszer szinte erre a témára lett anno kitalálva. Bátor kevesekre, akik között az egyénnek óriási hatalma van – fedezékeket használ, kúszik-mászik, fegyvereket zsákmányol, tankot vezet, löveget kezel és közvetlenül is irányítható a Direct-controllal, ám e hatalom sem teszi mindenhatóvá, végső soron ő is „emberből" van, és egyetlen lövedék megpecsételheti a sorsát. Csak épp negyedszerre megnyúzni ugyanazt a rókát, talán van ennél szimpatikusabb üzletpolitika.

ADATOK

KIADÓ
1C Company

FEJLESZTŐ
1C-SoftClub

MŰFAJ
RTS

MULTI
8 fő

GÉPIGÉNY

PIV 2,6 GHz CPU, 1 GB RAM, GeF FX 8800 vagy ATI HD3850 VGA, 3 GB HD

ÉRTÉKELÉS

Van egy olyan rossz érzésem, hogy valaki csupán játszadozott a Men of War szerkesztőjével, és ezt most készpénzre akarja váltani. Remek téma, de alig 20 küldetésért 26 eurós árcímke?

GRAFIKA	75%
HANG	60%
JÁTÉKÉLMÉNY	60%

PRO

Jó témaválasztás, szépen felépített küldetések, és a sorozatban régóta jelen lévő értékek.

KONTRA

Kevés küldetés, csak szovjet oldal, szinte nulla újdonság, és megint a 2. világháborúnál lyukadtunk ki...

65%

Ha azt hitted, hogy a Men of War széria már nem lehet kegyetlenebb, akkor itt a nagy lehetőség, hogy átértékeld a véleményed

VITORLÁT BONT, HÁTRAARC!

[ÍRTA KREDENC] **Ismét csalódtam, és ismét egy kalandjátékban. Szomorú vagyok, főleg mert nem ez az első folytatás, ami hibás tervezői döntések miatt gyengébbre sikerült az előző résznél – és félek, hogy nem is az utolsó...**

Ráadásul mostani és előző havi csalódásom alanya még egy valamiben közös: ahogy a Pendulo Studios gyakorlatilag ismeretlenül berobbant a műfajba 2001-ben a Runaway-jel, ugyanígy tűnt fel a Wizarbox 2008 végén a gyönyörű, remek humorú, szerethető So Blonde-dal – igaz, az ő esetükben van némi „csalás", hiszen a történetet az a Steve Ince írta, aki örökre bevéste magát szívünkbe a Broken Sword szériával. Amikor kiderült, hogy a francia csapat a folytatáson dolgozik, magam is izgatott lettem, hiszen minden hibájával együtt imádtam Sunny Blonde kalandjait, és hasonlóan színvonalas alkotást vártam – s ahogy azt már elsírtam az imént, megint csalódtam.

DIMENZIÓZŰR

Pedig alapjaiban nincs nagy baj a játékkal, amely a So Blonde előzménye: megismerhetjük az előző címben központi szerepet játszó Morgane Castillo gyermek- és ifjúkorát, megtudhatjuk, hogyan lett a Winsome Maid kapitánya, hogyan toborozta össze a legénységét, sőt visszatérhetünk Forgotten Islandre is – ismerős helyszínek, ismerős figurák, minden együtt van egy nagyszerű folytatáshoz. És hogy miért keserű mégis a szám íze? A bevezetőben említett hibás tervezői döntések miatt. Kezdjük azzal, hogy a kézzel rajzolt, 2D-s előd csodaszép volt, és bár a mostani cím hátterei is épp ilyen gyönyörűek, sajnos olyan ocsmány 3D-s karaktereket szuszakoltak bele, amelyeket nem lehet megbocsátani – ráadásul nemcsak a kinézetük béna, hanem animációik is (hogy mást ne mondjak, amikor duma van, a beszélő egyfolytában tátog, ami roppant igénytelen, lássuk be). Miután a korábbi címhez hasonlóan az éppen megnyilvánuló figura portréja megjelenik a szövegbuborék mellett, mindez még kontrasztosabb, ugyanis alig lehet ráismerni az illetőre, annyira eltér egymástól a rajzolt arc és az „élő" modell.

És hogy rögtön tovább is soroljam a panaszaimat, jöjjön a második döbbenet: a minijátékoké. Aki játszott a So Blonde-dal, ismeri ezeket – vicces, nem túl bonyolult, de a játékba jól illeszkedő mókákról volt szó. Volt, mert a mostaniak épp annyira gagyik, mint a karakterek, főleg a dedós grafika; a net legmélyebb bugyraiban fellelhető amatőr flash-játékok is igényesebbek némelyiknél – még szerencse, hogy most is átléphetjük ezeket, akárcsak az elődben (még ha ott erre nem is éreztem késztetést, nem úgy, mint itt). Miután a játék DS-re, Wii-re és PS3-ra is meg fog jelenni, nem tudom eloszlatni a gyanút: PC-re konzolos átiratot kaptunk, és nem is a Sony platformjáról – ezt jelzik a rusnya minijátékok, a fél képernyőt kitakaró, lóbetűs feliratok, az egész képernyőt betöltő készletpanel; hiába lehet a felbontást 1080p-re állítani, ha ezek a megoldások azt jelzik: 480p-re optimalizálták őket.

Sajnos a hangokról is hasonlóan negatív véleményt tudok csak mondani: az előd szinkronja lényegesen jobban sikerült, itt néha bántóan túlspilázott, ripacskodó mondatok hangzanak el, a zene pedig, bár rossznak nem mondanám, unalmas és egysíkú. Mindezekkel együtt is még az audiocsomagot tudom leginkább megvédeni – no meg a sztorit, bár...

SABLONDE...

Bár a sztori sem egy díjnyertes darab. Nem véletlenül használtam ezt a jelzőt, hiszen Steve Ince 2008-ban a So Blonde forgatókönyvéért jelölve lett a BAFTA-ra, és bár a Captain Morgane szkriptjét is ő jegyzi, valahogy ő is alulteljesített. Igaz, az elődben eleve volt egy remek, bár ismerős alapcsavar (modern figura visszakerül a „középkorba"), de sikerült mindezt príma gegekkel, okos ötletekkel megtölteni. Az új sztori azonban a lehető legsablonosabb, hiszen egy tipikus, kincskeresős kalóztörténetet kapunk, amelynek minden elemét ismerjük már, és noha van benne egy-két fordulat, különösebb nyomot nem hagyott bennem, annak ellenére sem, hogy a játékidő a mai trendekhez mérten elég hosszúnak mondható (8-10 óra). Igaz, ennek jó részét a mászkálások teszik ki, bár szerencsére az elődtől eltérően van már térkép, amin ugrálhatunk két helyszín között, és küldetésnapló is, amelyben nyomon követhetjük a ránk váró feladatokat. Megjegyzem, vannak úgymond „mellékküldetések" is, amelyek azonban semmiféle módon nem hatnak ki a játékmenetre, még csak többféle befejezésre se tessék számítani, eltérően az előd négyféle lezárási lehetőségétől.

VÉDŐBESZÉD

Az, hogy a fenti panaszáradat ellenére a végső pontszámban elnézőbb voltam, a valóban tehetséges 2D-s grafikusaiknak köszönhetik a srácok, és annak, hogy maga a kalandmechanizmus mégiscsak visszaidézi a klasszikus időket, és ezt mostanság leginkább olyan indie-címekben lehetett csak felfedezni, mint a Blackwell-széria vagy a Gemini Rue. Épp emiatt, a fentiekkel együtt is a Captain Morgane ajánlható a műfaj szerelmeseinek, még ha nem is a jelenlegi, közel tízezer forintos áron. Karácsonyra biztos olcsóbb lesz, addig meg el lehet lenni nélküle is.

Ebben a hónapban a kalózos témát meglovagló programok nem teljesítenek túl fényesen...

ADATOK

KIADÓ **Reef Ent.**

FEJLESZTŐ **Wizarbox**

MŰFAJ **kalandjáték**

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB DX9 VGA, 3 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A Captain Morgane remek kalandjáték lenne, ám a rossz tervezői döntések és a konzolport-mellékíz miatt mégsem tudom jó szívvel ajánlani, legfeljebb a műfaj elkötelezett híveinek.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO
Alapvetően jó kalandmechanizmus, gyönyörű hátterek, sok „ajándék" az előd ismerőinek.

KONTRA
Sablonos sztori, igénytelen 3D-s karakterek és minijátékok.

65%

HOLTAK KÖZÖTT ÉLETBEN MARADNI

THE WALKING DEAD

Az eredeti képregény a legrangosabb díjakat söpörte be, a hasonló című tv-sorozat pedig meghódította az egész világot. 2012-ben a kalandjátékairól híres Telltale Games készítette el a játékverziót, és úgy tűnik, hogy a The Walking Dead mindenkinek szerencsét hoz, ugyanis a végeredmény kiváló lett.

ADATOK

KIADÓ
Telltale Games

FEJLESZTŐ
Telltale Games

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
nincs

INFO

A Telltale Games által fejlesztett The Walking Dead 2012. április 24. óta érhető el a Steam rendszerében (konzolon április 25. és 27. volt a debütálás). PC-n a játék 5 epizódjáért 25 eurót kell kicsengetni, X360-on 400 MS pont egy rész, PS3-on pedig 20 euróba kerül a teljes évad (epizódonként pedig 4 eurót kell leszurkolni).

Igaz ugyan, hogy a szerkesztőségben többen is izgatottan vártuk a The Walking Dead megjelenését, azonban volt bennünk némi félelem is a Telltale Games legújabb fejlesztését illetően, ugyanis a legutóbbi munkáik finoman szólva sem sikerültek túl szórakoztatóra. A meglehetősen gyenge Jurassic Park, és a még botrányosabb Law & Order feldolgozást követően kételkedni kezdtünk benne, hogy a TWD jó kezekbe került. Aztán mikor eljött április 24-e, beszereztük a játékot a Steamről, és az első fél órát követően minden negatív érzésünk elillant, ugyanis a kaliforniai csapat egy olyan hangulatos programot tett le az asztalra, amihez foghatóval csak ritkán találkozhattunk mostanában.

EKÖZBEN EGY MÁSIK SZÁLON...

Habár a The Walking Dead az elmúlt időszakban leginkább a tv-sorozat kapcsán vált ismertté, a Telltale játéka nem az élőszereplős szériát dolgozza fel, hanem az eredeti képregényre alapozva mesél el egy teljesen új történetet. Teljesen újat, hiszen nem a rendőr Rick Grimes viszontagságait játszhatjuk újra, hanem egy eddig ismeretlen karakter, Lee Everett kerül az irányításunk alá. A sztori hetekkel az eredeti TWD története előtt játszódik, és hősünket épp egy rendőr szállítja át Atlantából a börtönbe, mikor Amerika-szerte elharapódzik a zombi apokalipszis. Egy balesetet követően az árokban térünk magunkhoz, s miután sikerül kikászálódnunk a rendőrautó roncsaiból, hamarosan tudatosul bennünk, hogy igen nagy baj van, hiszen előbb a zombivá vált utastársunk akar megkóstolni minket, majd a semmiből újabb élőhalottak támolyognak elő, szintén a húsunkra ácsingózva.

Lee a szerencséjének köszönhetően megmenekül, majd összefut egy magára maradt kislánnyal, akit hősünk a védelmébe vesz, és mindent megtesz azért, hogy a kis Clementine-nak semmi baja ne essen. Az elhatározást megtartani persze nem könnyű, és nem csak a váratlanul felbukkanó zombik miatt, de azért is, mert a megmaradt élők néha sokkal veszélyesebbek, mint a járkáló halottak...

Jubileum

A The Walking Dead képregénynek 2003-ban jelent meg az első száma, és a történet még mindig nem ért véget, hiszen Robert Kirkman és Charlie Adlard hónapról-hónapra jelentkeznek újabb részekkel, és a sorozat hamarosan eléri a 100. számot is. Ha kíváncsi vagy a képregényre, de nem férsz hozzá az eredetihez, vagy nem tudsz angolul, akkor sincs baj, hiszen létezik magyar kiadás is.

NEM MINDENNAPI KALAND

Habár a TWD műfajilag a kalandjátékok közé sorolható, azért némileg közelebb áll a valósághoz a kalandjáték-elemekkel megtűzdelt interaktív mozi meghatározás, azzal a fontos kiegészítéssel, hogy a Telltale komoly hangsúlyt fektetett a gyors reakciókra, illetve a döntésekre, amelyeket játékosként nekünk kell majd meghoznunk a karakterünk helyett. Maga a környezet teljesen 3D, ám akárcsak a klasszikus kalandjátékok esetében, a program itt is jól behatárolt pályarészletekre oszlik, ahol az általunk végrehajtható interakciók az esetek többségében „kimerülnek" a terep körbejárásában, a tárgyak felszedésében és kombinálásában, továbbá a többi szereplővel való kommunikációban. Ezeket a bevett formulákat aztán helyenként akciórészek (pl. zombitámadás) és döntési helyzetek (pl. kit mentsünk meg) tarkítják, fenntartva a folyamatos érdeklődést és a kellő feszültséget.

RÉGI ÉS ÚJ SZEREPLŐK AZ ÉLŐHALOTTAK KÖZÖTT

Habár a TWD játék egy eddig ismeretlen sztorit mesél el nekünk, ennek ellenére találkozhatunk olyan figurákkal, akik ismerősek lehetnek mind a képregényből, mind a sorozatból. Őket és a program legfontosabb szereplőit vesszük most sorra:

A játék főhőse, aki a program nyitányában épp egy rendőrautó hátsó ülésén dekkol, miközben a rend egyik éber őre épp átszállítja a börtönbe. Lee-t gyilkosságért ítélték el, ám az csak a történet előre haladtával derül ki, hogy pontosan mit és miért követett el. A múltja ellenére Lee egy igazán szimpatikus karakter, akivel könnyű azonosulni.

Az ifjú Clementine Atlanta külvárosában él, és a zombi apokalipszis épp a szülei távollétében csap le a világra. A kislány szerencsés módon elkerüli, hogy az élőhalottak megtámadják, sőt, lényegében még Lee életét is megmenti. A találkozást követően ők ketten egy csapattá válnak, és Lee mindent megtesz azért, hogy megvédje az új barátját.

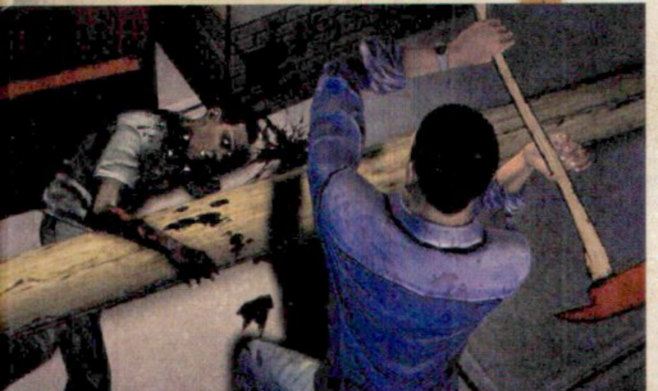
Glenn az egyik olyan karakter a játékban, akivel már az eredeti képregényben és a sorozatban is találkozhattunk (ő menti meg Ricket Atlantában). Fiatal és vakmerő srác, aki amellett, hogy őrült feladatokra vállalkozik a többiek érdekében, a borzalmas események ellenére is megőrzi az emberi mivoltát, és igyekszik mindenkit megmenteni, akit csak lehet.

Az eredeti képregény egyik legemlékezetesebb figurája helyet kapott a játékban is, és a felbukkanása igazi élmény lehet azok számára, akik tisztában vannak a tv-sorozat és a képregény sztorijával, hiszen Hershel karaktere itt még nem az a fickó, akit korábban megismerhettünk, ám a játék eseményeinek következtében tanúi lehetünk, ahogy azzá válik.

A játék komoly hangsúlyt fektet a párbeszédekre, már-már a szerepjátékok szintjét súrolva, lévén eltérően (őszintén, hazug módon, idegesen, agresszívan, stb.) reagálhatunk egy-egy kérdésre. Mivel a válaszadás legtöbbször időhöz kötött (egy zsugorodó fehér csík „számol vissza"), így nem nagyon van lehetőség gondolkodni, lényegében „taktikázás" nélkül, az érzelmeinkre hallgatva kell döntéseket hoznunk, aztán figyelni a következményeket. Figyelem, néha még annak is hatása van, ha nem tudunk időben választani, és „csendben" maradunk! A tárgykombinálás helyenként egészen egyszerű (elemet találni a rádióba), néha pedig egy kis gondolkodást igényel (hogyan tereljük el a zombik figyelmét), viszont a feladatok sosem válnak frusztrálóvá, a játék lényege ugyanis a szórakoztatás, és egy jól megírt történet profi tálalása interaktív formában. A már korábban emlegetett akciórészekkel Quick Time Eventek (nyomd adott ideig vagy időben a megfelelő gombot) és egeres reflexjátékok formájában találkozhatunk, és általában csak a gyorsaságunkon múlik, hogy életben maradunk-e, illetve, hogy tudunk-e segíteni az embertársainkon. Ha az előbbi szituációban vallunk kudarcot, akkor értelemszerűen a Game Over következik, azonban a többi szereplő esetében egy-egy (akár halállal végződő) sikertelen megmozdulás nem feltétlenül jár a legutolsó mentés azonnali visszatöltésével.

A játék elsőre ugyan teljesen lineárisnak tűnik, ám a történet fordulópontjain a reakcióinkkal teljesen eltérő irányokba befolyásolhatjuk az eseményeket. A cselekedeteinknek, a döntéseinknek és az elhangzott szavainknak következménye van: a szereplők emlékeznek rá, ha megmentettük őket, de arra is, ha valaki miattunk veszik oda, jelentősége van, hogy kinek a pártját fogtuk egy vitában, sőt, még annak is, ha elhallgatjuk az igazságot – a választásaink hatásáról pedig akár azonnali visszajelzést is kaphatunk, ha az epizódok indításakor bekapcsoljuk a környezetünk reakcióit (is) kijelző opciót. A program tehát számon tartja szinte minden megmozdulásunkat, és igazából sosem tudhatjuk, hogy egy-egy választásunk miképp fogja alakítani az eljövendő eseményeket.

A zombik lassúak, de veszélyesek, komoly lélekjelenlét kell a leküzdésükhöz.



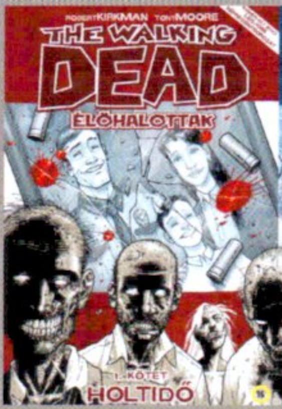
A játék tele van drámai pillanatokkal, és nem egyszer igen kemény döntéseket kell majd hoznunk

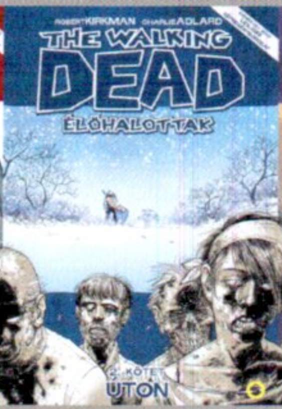
AZ ELŐZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL...

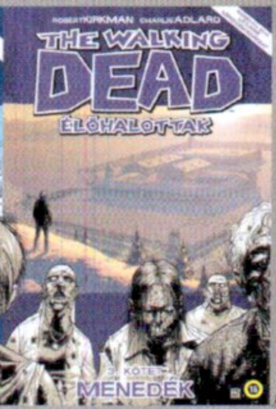
A TWD – hasonlóan a Telltale legtöbb játékához – epizodikus formában jelenik meg, öt részen át követhetjük Lee kalandjait, és az első epizódban meghozott döntéseink bizony kihatnak majd a folytatásra is. Az, hogy ki marad életben, hogy kivel milyen viszonyt alakítunk ki, mind-mind számítani fog a hátralévő négy felvonásban. Ez pedig nemcsak azért remek dolog, mert így a játékos abszolút beleéli magát a történésekbe, hanem azért is, mert ez a megoldás bőven kitolja a játék élettartamát – mi legalábbis kíváncsiak voltunk rá, hogy az egyes döntések milyen irányba alakítják a történetet. A különböző verziók feltérképezésére viszont csak akkor van mód, ha újrajátsszuk az adott részt, ugyanis a program tőlünk függetlenül,

A KÉPREGÉNYES ÉLŐHALOTTAK KÖZTÜNK JÁRNAK

Habár a The Walking Dead sorozatot eddig még egyetlen hazai tv-csatorna sem tűzte a műsorára, azonban abban a szerencsés helyzetben vagyunk, hogy a képregény már magyarul is olvasható, méghozzá kiváló minőségben, viszonylag baráti áron (az átlagosan 144 oldalas gyűjteményes kiadványok ára 2290 Ft). Az elmúlt egy évben összesen három kötet látott napvilágot hazai kiadásban, azaz összesen 18 képregényfüzetnyi történet olvasható el a lassan a 100. részét is elérő sorozatból. Azok számára, akik eddig is nyomon követték a magyar megjelenést, külön jó hír, hogy nem sokkal a lapunk megjelenését követően, május 12-től már elérhető lesz a negyedik rész is, és a képregénypiaci pletykák szerint még idén napvilágot lát az ötödik és a hatodik kötet is. A The Walking Dead – Élőhalottak olvasását pedig nem csak azoknak ajánljuk, akik egyébként is odavannak a képregényekért, de azoknak is érdemes kézbe venni, akik szeretik az elgondolkodtató, drámai, nem egyszer sokkoló történeteket – a TWD mindezekből a legjobb minőséget nyújtja.







MOST MEG IS NYERHETED ŐKET!

A magyar kiadásért felelős **Kepregeny.hu**-nak köszönhetően most bárki megismerkedhet a **The Walking Dead** képregénnyel, hiszen lehetőségünk adódott egy olyan játékot indítani, melynek keretében két szerencsés megnyerheti a sorozat eddig megjelent 3 részét, illetve a hamarosan kiadásra kerülő negyedik részt is. Ha szeretnél részt venni a játékban, akkor nincs más dolgod, mint ellátogatni a **www.pcguru.hu/walkingdead** webcímre, és válaszolni a kérdésünkre. Jó játékot, és sok szerencsét kívánunk mindenkinek!

A TWD nem szűkölködik a fordulatokban, néha még mi is eltátjuk majd a szánkat, nem csak a szereplők

Akárcsak a képregényben, itt sincs senki biztonságban, sosem tudhatjuk kit vesztünk el legközelebb...

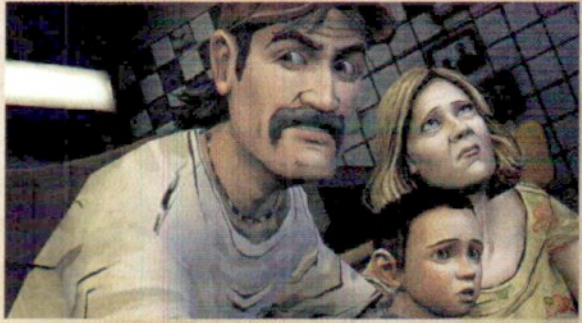
tehát automatikusan ment, és a save és load opciók hiányában nincs lehetőség az egyszerű (de egyben hangulatromboló) visszatöltésekre.

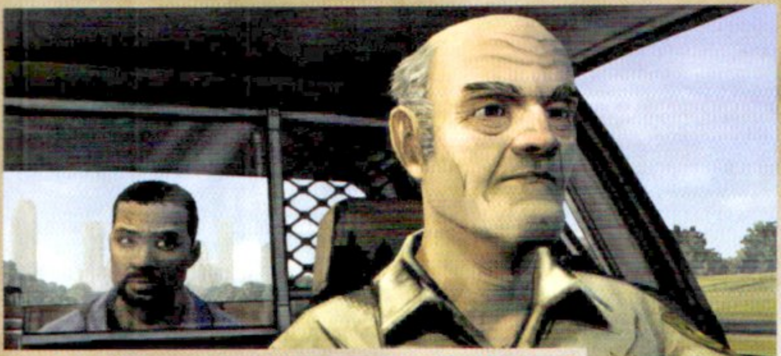
HŰ AZ EREDETIHEZ

A játékmechanizmus tehát rendben van, ám mégsem ettől lesz igazán jó a The Walking Dead. Az már szinte az első pillanattól érződik, hogy ezt a programot igazi műgonddal rakták össze, de ahogy haladunk előre a történetben, úgy válik egyre világosabbá, hogy a fejlesztők imádták, amit csináltak, és tényleg mindent megtettek azért, hogy emlékezetes élményt nyújtsanak a rajongóknak, és azoknak is, akik még egy percet sem láttak a sorozatból, és még egy sort sem olvastak a képregényből. A TWD gerincét (legyen szó akár a mozgóképes, akár a rajzolt változatról) mindig is a karakterek és a köztük feszülő konfliktusok adták, és ezeket az erősségeket sikerült átemelni a játékba is. Lee, a főszereplő a homályos múltja ellenére is szimpatikus figura, és döbbenetesen jó érzés figyelemmel kísérni, ahogy a történet előremozdulásával egyre többet és többet tudunk meg róla. És nem csak a főszereplő van rendesen kidolgozva, de az összes többi figura is, arról nem is beszélve, hogy az alkotóknak sikerült egyben tartani a TWD-univerzumot, így hiába járunk időrendileg a képregény eseményei előtt, az írók úgy gombolyították a ránk váró történet fonalát, hogy jusson benne hely olyan karaktereknek is, akiket már korábban megismerhettünk a rajzolt változatban. Az ismerős figurák felbukkanása hangulatilag dob hatalmasat a játékon, a szerepeltetésük pedig nem öncélú, hiszen a jelenlétüknek súlya van, és a velük való interakció nem csak összeköti a képregényt a játékkal, de a közösen átélt események tovább mélyítik a már korábban megismert figurákról kialakított képet is.

A TWD tökéletesen adja vissza az eredeti képregény hangulatát, viszont annak hiányában is élvezetes játékélményt nyújt

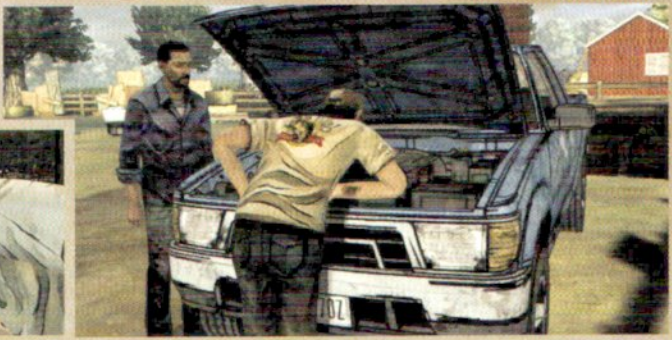
Persze azoknak sem kell aggódni, akik nem mozognak otthonosan a The Walking Dead világában, hiszen a forgatókönyvírók olyan történetet kreáltak, amely önmagában is teljes egészében megállja a helyét. A játék nem attól lesz jó, hogy otthonosan mozgunk benne, hanem attól, hogy hatással van a felhasználóra. A ránk váró sztori fordulatos, tele van érdekes

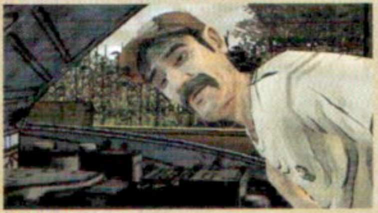




Attól, hogy egy rendőrautó hátsó ülésén ülsz, még nem biztos, hogy rossz ember vagy

A túlélés első szabálya, hogy a helyén legyenek a reflexeink, nem csak a játékban, de a valóságban is





szereplőkkel, ráadásul akad benne dráma bőven, és mindezt csak tetézi, hogy tényleg van ráhatásunk a dolgok alakulására, helyenként pedig egészen kemény döntéseket kell meghoznunk. A viszontagságok közepette aztán szép lassan megkedveljük a főhőst, és az első rész nagyjából 3 (maximum négy) órás végigjátszásának a végén alig akarjuk majd őt elengedni, és akárcsak a legjobb sorozatok esetében, tűkön ülve várjuk a következő epizódot, hogy ismét elmerülhessünk a kedvenceink újabb kalandjaiban.

ÖREG MOTOR NEM VÉN MOTOR

Ráadásul nemcsak a beltartalom érdemel dicséretet, de a külcsín is. A TWD-ről tudni kell, hogy a Telltale saját fejlesztésű, nem mellesleg ezer éves motorja dolgozik alatta, és ennek fényében egészen lenyűgöző, hogy a srácoknak mit sikerült összehozni ezzel a jócskán idejétmúlt technológiával. A látvány sarokköve a cel-shading, ami korábban már olyan játékokban bizonyított, mint a Borderlands, vagy a The Darkness második része. A lényeg, hogy a karakterek és a tereptárgyak nagyon erős kontúrokkal vannak megrajzolva, így az egész látvány (megspékelve szép pasztellszínekkel) képregényes hatást kelt – ami mondjuk egy képregényen alapuló játék esetében nem hátrány. Akadnak ugyan elnagyolt textúrák, a zombik nincsenek úgy kidolgozva, mint a még élő szereplők, de az előbb tárgyalt grafikus megoldásnak és a helyenként egészen szuper fényhatásoknak köszönhetően egyáltalán nem érheti szó a ház elejét, a forma ezúttal tökéletesen passzol a beltartalomhoz. A karakterek mozgása, illetve a kamerakezelés persze már más tészta, azonban az itt jelentkező apró döccenők egyáltalán nem olyan súlyosak, hogy komolyabban bezavarhatnának a végső értékelésbe.

Egy játékban, ahol rengeteg a párbeszéd, fontos a hang is, és a The Walking Deadnek ezen a téren sincs miért szégyenkeznie.

ÉRTÉKELÉS

BATE

GÉPIGÉNY

2 GHz P4, 3 GB RAM, 512 MB VGA, 2 GB HDD

A TWD nemcsak, hogy tökéletesen hű az eredeti képregény hangulatához, de játékmenetében is élvezetes alkotás – nemcsak kalandjáték rajongóknak.

GRAFIKA: **89%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **92%**

PRO

A játék hangulata és története remek, a döntéseken alapuló játékmenet izgalmas, és még a külcsín és a hang is rendben van.

KONTRA

A játék motorja már kissé elavult, és az ebből következő hibák (karakter és kameramozgás) picit rontanak az összképen.

90%

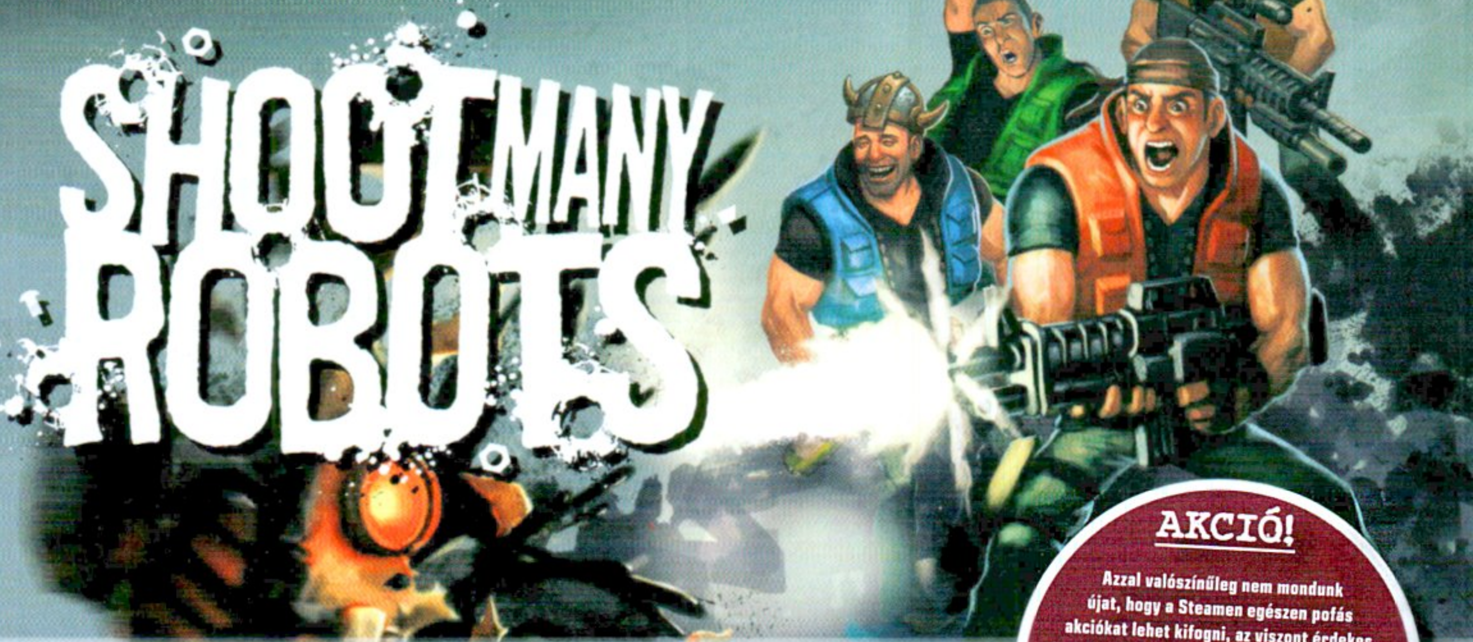
A szinkronok nagyon jól el lettek találva, érződik, hogy a színészek nem csak feldarálták a mondandójukat, de komolyan oda is figyeltek arra, hogy az általuk felcsendülő szövegek passzoljanak a képernyőn megjelenő szituációkhoz. Az aláfestést szolgáló zenei anyag ugyan már nem ilyen kiemelkedő, de a célnak így is tökéletesen megfelel. Emlékezni ugyan nem fogunk rá, de a hangulatteremtés igényeit kiválóan kiszolgálja.

FOLYTATÁSRA VÁRVA

A TWD az elmúlt hónapok egyik legkellemesebb meglepetése, olyan játék, amit élvezet volt végigvinni, és még napokkal a teszt után is élénk beszélgetéseket eredményezett a szerkesztőségben. A nyitó epizód 3-4 órája elsőre ugyan kevésnek tűnhet, azonban ez az „érték" csalóka, hiszen a kifizetett összegért (25 euró, azaz nagyjából 6000-6500 Ft) összesen öt részt kapunk, méghozzá havi bontásban, és a játékidőt felszorozva várhatóan 15 órára rúg majd a teljes sztori felgöngyölítése – újrajátszás nélkül. Ár/érték arányban tehát igencsak jól fest a The Walking Dead, ám ez még csak a jéghegy csúcsa, hiszen ha a maradék négy rész képes lesz tartani az első epizód színvonalát, akkor az idei év egyik legjobb játékával lehet dolgunk.

A képregény és a sorozat rajongóinak kötelező vétel, de azoknak is melegen ajánljuk, akik szeretik a kaland műfajt, vagy egész egyszerűen csak egy tartalmas, jól kidolgozott, tényleg emlékezetes játékra vágynak.

HULLJON A GÉPESE!



Shoot Many Robots

[ÍRTA CHRIS] Többek között azért is szeretjük a Steam rendszerét, mert nem kell sokat keresgélni, ha olcsó, de jó játékra vágyik az ember. A Dear Esther-féle kalandok, a World of Goo-szerű logikai próbák, és a számos tower-defense program mellett rengeteg akciójátékot találhatunk, köztük olyan klassz darabokat, mint például a Shoot Many Robots.

AKCIÓ!

Azzal valószínűleg nem mondunk újat, hogy a Steamen egészen pofás akciókat lehet kifogni, az viszont érdekes infó lehet, hogy négyen összeállva most akár 30%-os kedvezménnyel is beszerezhetitek a játékot. A Shoot Many Robots 4-Pack ugyanis 4 kódot tartalmaz 3 áráért (29,99 euró), ha tehát közösen megveszitek, akkor olcsóbban juttok a programhoz, ráadásul elegen lesztek egy jó kooperatívhoz is!

A Shoot Many Robots pontosan azt nyújtja amit elvárunk tőle. Nem egy elgondolkodtató alkotás, mint a Dear Esther, nem eszméletlenül félelmetes, mint az Amnesia, s még csak nem is olyan nehéz, mint a Shank 2 vagy a Super Meat Boy. Sima középkategória, ami annak ellenére, hogy milyen primitív elemekből épül fel, egészen szórakoztató.

LŐNI. SOK. ROBOT.

Talán a cím már valamelyest sejteti, hogy a játékban robotokat kell lőnünk, méghozzá sokat. Főhősünk P. Walter Tugnat, aki egy tipikus amerikai paraszt (vagy ahogy ők mondják: redneck). Imádja a fegyvereket, tonnaszámra vedeli a sört, és legszívesebben az egyik közeli folyóba lőné az ország demokratáit. Walter lakókocsijában, elszigetelve éli életét, régóta készülve a robotapokalipszisre, s amikor a közeli gyárakból elkezd özönleni a gépsereg, hazafiassága pillanatok alatt előtör belőle, és fegyvert ragadva belevág a gépek nem túl szakszerű szétszerelésébe.

A játék tehát egyszerű shooter, melyet a Demiurge névre hallgató társaság

eszkábált össze. A fejlesztőstúdió számtalan esetben bedolgozott már nagyobb csapatoknak, többek közt részt vettek a Borderlands elkészítésében is, és jelenlegi munkájuk (ami egyben az első önálló programjuk) leginkább ennek a játéknak a nyomait viseli magán. A Shoot Many Robots – kis túlzással élve – olyan, mintha a Borderlands kétdimenziós változata lenne – grafika szempontjából legalábbis mindenképp, ugyanis itt is sajátos cel-shading látványvilággal találkozhatunk. A játékmenet persze más, hiszen itt egy oldalra gördülő képernyőn kell robotokra lőnünk, továbbá akadályokon és platformelemeken kell ugrálnunk és csúsznunk, sőt, alkalmanként még robbantgathatunk is. Utunk általában egy farmról indul, ami aztán erdőkön, bányákon, lerombolt

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Demiurge

MŰFAJ
shooter

MULTI
4 fős kooperatív

INFO

A Shoot Many Robots egyaránt megjelent X360-ra, PS3-ra és PC-re is, viszont csakis digitális terjesztésben tudjátok beszerezni. A Steamen 10 eurót kell érte leszurkolni, a PSN-en szintén, az Xbox Live-on pedig 800 MS pont ellenében tölthetitek le a játékot.

városokon át vezet egy ipartelepig, amelynek végén megtaláljuk a csúnya nagy gépfőnököt, akit aztán örömmel küldünk fel a robotmennyországba. Minden küldetésünket a lakókocsinkból indíthatjuk, itt választhatjuk ki, hogy melyik pályán kívánunk randalírozni, valamint itt vértezhetjük fel hősünket a harcra. A legtöbb esetben sima „juss el a pálya végére" típusú szakaszokkal találkozunk, de akadnak olyan részek is, ahol egy kisebb területen kell a hullámokban érkező robotsereget megállítanunk.

CSAVARLAZÍTÓ

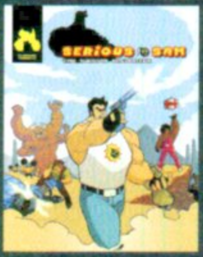
A pályák végigviteléért csillagokat kapunk, a teljesítményünket pedig anyacsavarokban méri a játék. Minden lelőtt robotból ilyen alkatrészek potyognak, s amennyiben képesek vagyunk megállás nélkül pusztítani, úgy egyre nagyobb szorzókkal gyűjthetjük be ezeket, ha viszont elkezd kihűlni a fegyverünk, a bónusz érték máris villámgyorsan lecsökken. Minél több csavarunk van, annál több csillag a jutalmunk a pálya végén, de ami még ennél is fontosabb, hogy ezek a csavarok jelentik a játékban a pénzt, amit különféle felszerelések

ÖTÖSFOGAT

Ha esetleg a Shoot Many Robots nem keltette fel az érdeklődésed, de szívesen kipróbálnál egy hasonló játékot, akkor itt egy ötös lista, aminek szereplőit bátran ajánlunk veteránoknak és új próbálkozóknak is.

INSANELY TWISTED SHADOW PLANET

A Steamen 13,99 euróért kapható Insanely Twisted Shadow Planet egy cuki kis ürlény kálváriáját meséli el, aki az anyabolygójáért indul harcba. A grafika mesés, a hangulat túlvilági, a kihívásról pedig fejtörők és bonyolult platformrészek gondoskodnak.



SERIOUS SAM: THE RANDOM ENCOUNTER

A Steamen mindössze 3,99 eurót kóstáló side-scroller akció-RPG remekül illeszkedik a Serious Sam sorozat hagyományaiba: véres, pörgős, nehéz, és mindemellett piszkosul szórakoztató. Ellenfeleink özönében egy háromfős csapat irányítása a feladatunk.

DEMIURGE STUDIOS: MIBŐL LESZ A CSEREBOGÁR?

Ha a Demiurge Studios neve hallatán nem gyúl kis lámpa a fejetekben, az nem a hiányos játékismeret miatt van. A 2002-ben alapított amerikai fejlesztőcsapat ugyanis ezidáig egyáltalán nem rukkolt elő saját fejlesztésű játékkal. A jelenleg a massachusettsi Cambridge-ben székelő srácok az elmúlt tíz évben szorgos méhekként dolgoztak be nagyobb fejlesztőcsapatoknak, és olyan játékok elkészítéséhez járultak hozzá, mint a Borderlands, a Bioshock, vagy éppen a Titan Quest. A legnagyobb visszhangot korábban a Mass Effect igényes PC-s portjával érték el. Első saját játékukat a Ubisoft karolta fel, és a Shoot Many Robots egyaránt megjelent PC-re, X360-ra és PS3-ra. A Demiurge shootere ugyan nem váltotta meg a világot, de szórakoztató kis lövölde, amit követően mi kíváncsian várjuk, hogy a fejlesztők mivel állnak majd elő legközelebb.

A lakókocsink a bázis, ami egyébként is ideális hely az őrült tollászkodásra.

vásárlására költhetünk. Extra tárgyakból, fegyverekből pedig kismillió darab létezik, és valószínűleg nem nagy meglepetés, hogy pont ezek a cuccok válnak a játék legérdekesebb, legvonzóbb részévé.

Először is van egy elsődleges fegyverünk, ami általában valamilyen automata karabély, sörétes puska, vagy épp egy szögbelövő. Aztán ott a másodlagos pusztító eszközünk, ami már limitált számú muníclóval rendelkezik. Ez lehet rakéta-, gnóm-, vagy kiskutyavető, fagyasztópuska, gatling gépágyú, stb., csupa-csupa vicces érdekesség. Emellett személyre szabott nadrágot, övet és fejfedőt is vásárolhatunk magunknak, melyek egytől egyig más-más képességekkel ruházzák fel a karakterünket. Van, aminek köszönhetően tovább maradhatunk a levegőben, van olyan, amivel hosszabb ideig csúszhatunk a földön, némelyik megnövelheti a sebzésünket, a védelmünket, valamint az egyes kiegészítők lassíthatják vagy gyorsíthatják hősünket.

Viszont mielőtt ezeket a kincseket megvásárolhatnánk magunknak, még fel is kell oldanunk őket. Arra hamar rájövünk, hogy mindegyik tárgynak van egy szintkorlátja (igen, a karakterünk szintet is lép), de ami

Főhősünk egy igazi amerikai tahó: folyton sört vedel és imádja a hatalmas fegyvereket.

érdekesebb, hogy ezek a tárgyak a lelőtt robotokból potyognak ki, illetve olyan ritka és színes ládákból szedegethetjük fel őket, mint amilyeneket például a Borderlandsben is láthattunk. A felvehető extrák tekintetében hihetetlenül elszabadult a készítők fantáziája, a pillangószárnyaktól kezdve a bébi kengyelen át a robotsisakig számtalan érdekes kiegészítőt magunkra aggaszthatunk, melyek segítségével teljesen egyedire farigcsálhatjuk a kissé prosztó fenegyerekünket.

PARASZTLÁZADÁS

Persze a tárgyak gyűjtögetésének, karakterünk pátyolgatásának, az idióta ruhák magunkra aggatásának nem sok értelme lenne, ha a játék nem rendelkezne többjátékos móddal, ahol mindezeket büszkén mutogathatjuk a többieknek. Szerencsére a készítők gondoltak erre, s egy négyfős kooperatív játékmódot is tettek a programba, amelyben bárki villámgyorsan összecsatlakozhat három másik őrülttel, és már indulhat is a hard és az insane fokozatok beizzítása. Ezeken a nehézségi szinteken persze már nem árt, ha legalább 30-as, 40-es szintű mordályokkal jelenünk meg, valamint jó ötlet a nagyfiúk árnyékában maradni, ugyanis alacsonyabb szintűként pillanatok alatt padlót foghatunk, aztán csak remélhetjük, hogy társaink visszajönnek értünk egy újraélesztés erejéig. Apropó életerő! Természetesen az is van, amit persze sörivással tarthatunk ideális magasságban.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

3 GHz P4, 2 GB RAM, 1 GB HDD, 256 MB VGA

Alapvetően egyszerű játék, ami a kellemes grafikával és a rengeteg felszedhető extrával és a kooperatív móddal képes a monitor elé szegezni a játékosokat – mindezt egy viszonylag baráti ár kicsengetését követően.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Jópfa cel-shanding grafika, rengeteg aktiválható ás felszedhető extra, élvezetes kooperatív játékmenet.

KONTRA

A helyszínek és a robotok száma kevéske és a multi rendszerén is lehetett volna még egy kicsit csiszolni.

75%

Amellett, hogy a fent említett 4-fős multi felettébb szórakoztató, még roppant hasznos is, hiszen rengeteg tapasztalati pontot és értékes fegyvert is begyűjthetünk a segítségével, amelyekkel aztán visszatérhetünk az egyszemélyes pályákra is. Apró hiba viszont, hogy meccs közben már nem lehet becsatlakozni a játékba (illetve be lehet, csak meg kell várnunk, mire végeznek a teljes szakasszal), valamint hogy a PC-s változat a Facebook fiókunkkal is be akar jelentkezni, ami azért elég nagy szemtelenség.

EGYSZEREGY

A Shoot Many Robots sajnos nem tökéletes, akadnak apró, idegesítő hibái és hiányosságai is. Ezek közül a legbosszantóbb, hogy a pályák nem túl változatosak, valamint a robotfelhozatal sem nevezhető sokszínűnek. Mindössze 3-4 féle tájon küzdünk majd, robotból pedig maximum 8 típussal találkozhatunk, s ebben a számban már benne vannak a főgépek is. Ezen felül kicsit furcsálltuk, hogy a bossharcok felettébb könnyűre sikeredtek, valamint zavaró az is, hogy hiába adott az egérrel történő célzás, a karakterünk csak fix irányokba tud lőni. Bár az irányítás billentyűzettel és egérrel jóval kényelmesebb, mint pl. a Shank 2 esetében, ennek ellenére nem ártott volna, ha adott a lehetőségünk a kontrolleres irányításra – ez ugyanis a jelenlegi verzióban nem lehetséges.

Ezektől eltekintve egy kifejezetten szórakoztató programmal van dolgunk, ami a 10 eurós kezdőárat simán megéri. Láttunk már szebbet, játszottunk már érdekesebbel, de a készítőknek nincs oka szégyenkezni, hiszen egy abszolút korrekt iparosmunkával találkozhattok, ha beneveztek erre a játékra.

SHANK

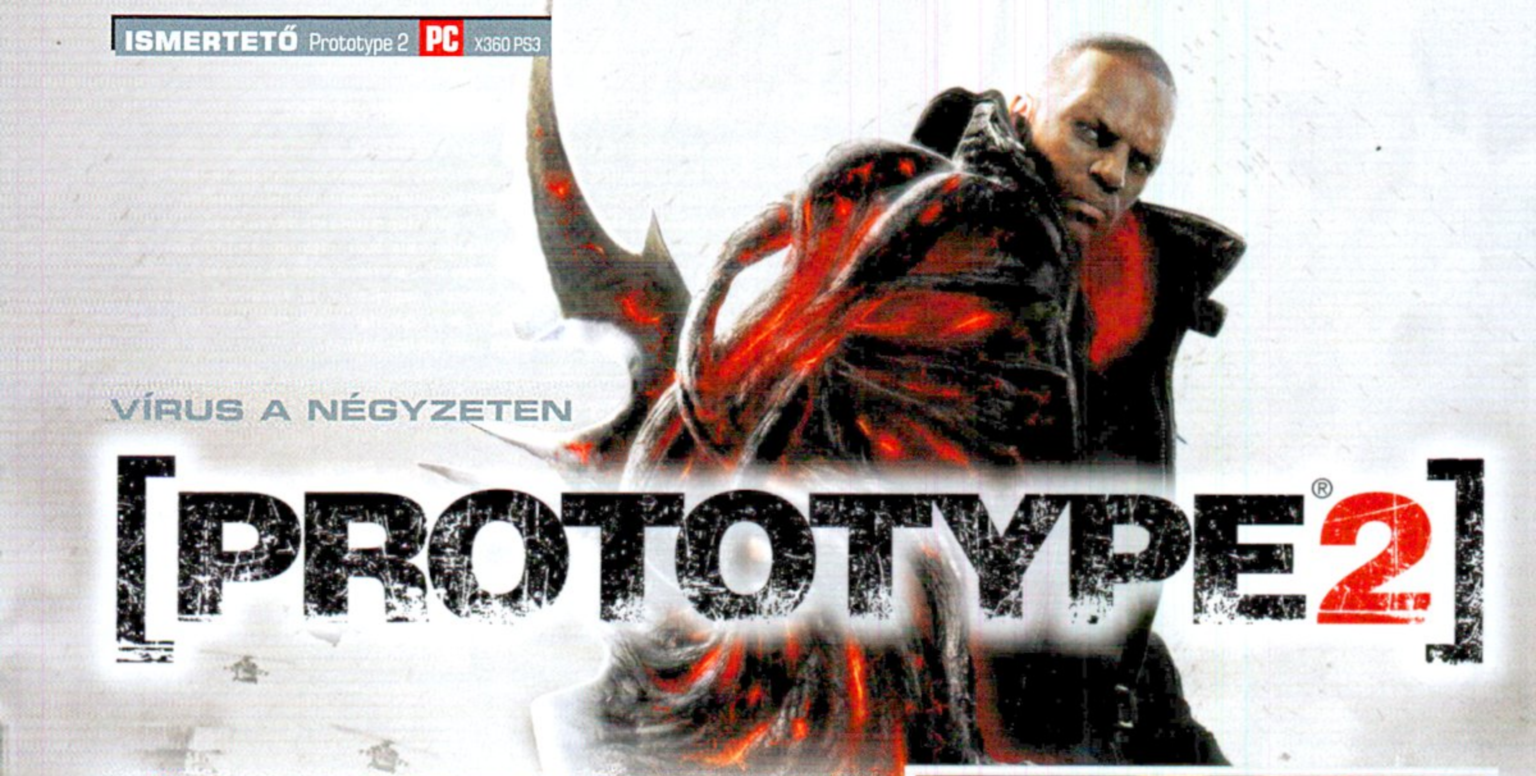
A Shank egy brutális beat 'em up, vérrel és kellő mennyiségű hülyeséggel. Késünk és öklünk mellett két pisztolyunk is segít a rendrakásban, így garantált a szórakoztató akció. A Shank a Steamen 9,99 euróért zsákolható be.

TRINE

A Trine egy háromfős kooperatív-móddal ellátott fantasy side-scroller, melyben a harc legalább olyan fontos, mint az összehangolt agymunka. Ez a csodálatos remekmű mindössze 7,99 eurót kóstál Steamen.

TYRIAN 2000

A zseniális Tyrian újrakiadása egy extra fejezettel: a lényeg, hogy egy kis űrhajót irányítva átverekedjük magunkat a nehezebbnél nehezebb pályákon, egyedül vagy kettecskén. A játék a GOG.com-ról ingyenesen tölthető le.



VÍRUS A NÉGYZETEN

[PROTOTYPE® 2]

[ÍRTA BATE] **Három évvel a Prototype megjelenése után ismét visszatérünk a vírusfertőzött New Yorkba, ám hiába telt el több mint egy év a sztori szerint, és hiába kapunk egy teljesen új főhőst, a Nagy Almában mintha semmi sem változott volna.**

Ezeket a kedves tekintetű háziállatokat egy idő után maga Heller is szabadjára engedheti. Onnantól pedig az egész város egy nagy falatozó.

A 2009-ben megjelent Prototype egy kőkemény sandbox akciójáték volt, amiben a vírussal fertőzött New Yorkban alakítottunk egy szuper-képességekkel megáldott karaktert, az amnéziás Alex Mercert. A szaksajtó ugyan nem ájult el a Radical Entertainment játé-kától (igaz, mi a Gurunál szerettük a nyári uborkaszezon közepén debütált alkotást), de a játékosok nagy része élvezte a prog-ram nyújtotta végeláthatatlan rombolás lehetőségét, és végül több mint kétmillió példány kelt el belőle. Ugyan egy átlag Call of Duty eladásához képest ez egy jelenték-telen szám, azonban egy teljesen új cím számára több mint kiváló eredmény, így az Activision zöld lámpát adott a folytatásnak is, amiből a konzolos verzió április végén jelent meg (a PC-s változat pedig három hónap múlva, július 30-án teszi tiszteletét a számítógépeinken).

Ha egyetlen mondattal kellene leírnunk a Prototype 2-t, akkor az így hangzana: pontosan olyan, mint az első rész

FELVESSZÜK A FONALAT

A Prototype 2 sztorija nagyjából egy évvel játszódik az első rész után, ám ezúttal már nem Alex Mercerrel akciózunk, hanem pont Mercer ellen vonulunk, méghozzá egy teljesen új karakterrel, a családját elvesztő James Hellerrel, akinek minden vágya, hogy véget vessen Alex életének. Mielőtt azt hinnétek, hogy egy valódi rosszfiút alakítunk, erről szó sincs, csupán arról, hogy az első rész főhőse már nem egy antihős, hanem egy bomlott agyú, velejéig gonosz főellenfél, akinek az a célja, hogy még a mostaninál is nagyobb káoszt okozzon a New Yorkot karanténba záró vírussal. Az említett biológiai fegyvertől szintén szupererőre kapó Hellerre hárul tehát a feladat, hogy megmentse a világot, és talán nem lövünk le nagy poént azzal, ha eláruljuk, hogy ez nagyjából ugyanúgy fog zajlani, mint az első részben.

A végigjátszás közben végig azon gondolkodtunk, hogy a Prototype motorját miért nem egy szuperhősös játék alá rakták be. Repülés, különleges képességek, hatalmas nyitott város – mindez egy igazi hősért kiált!

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Radical Entertainment

MŰFAJ
akciójáték

MULTI
nincs

INFO

A 2009-ben megjelent Prototype folytatása 2012. április 27. óta kapható Xbox 360-ra és PS3-ra, a PC-s verzió megjelené-sét a kiadó a nyár közepére, július 30-ra tolta. A konzolos verzió ára 14990 Ft, míg a PC-s változat 11990 forintért lesz megvásárolható.

MÁSOL – BEILLESZT

Ha az alapjait nézzük, akkor a Prototype 2 játékmenete semmit nem változott az elmúlt három évben. Adott a valódi New Yorkra még nyomokban sem hason-lító hatalmas város, amely fokozatosan megnyíló, sárga, zöld és piros zónákra oszlik, mi pedig szabadon garázdálkodunk a rendelkezésünkre álló területen, illetve küldetéseket oldunk meg, amelyek előre-gördítik az amúgy rettenetesen gagyi, idegesítő karakterekkel telezsúfolt, és unalmas fordulatokkal operáló sztorit. Az előző rész egyik legnagyobb hibája a mono-tonitás, az egymást ismétlő küldetések végeláthatatlan sora volt, és a folyta-tást játszva hamar világossá válik, hogy a fejlesztők nem nagyon foglalkoztak a korábbi játékukat illető kritikákkal, ugyanis kevés kivételtől eltekintve ezúttal is végig ugyanazt fogjuk csinálni a ránk váró felada-tok során. Vagy szimplán csak megölünk valakit (vagy valamit), vagy egy katona/tudós identitását ellopva beférközünk egy bázisra, ahol aztán szépen levadásszuk a célszemélyt, vagy a változatosság kedvé-ért csapunk egy kis vérengzést.

Ez nem csak azért kiábrándító, mert az elmúlt három évben azért lett volna idő némi változatosságot csempészni a játékba, de azért is, mert a Radical Entertainment még arra sem vette a fáradtságot, hogy az egy kaptafára készült küldetések helyszíneit egy kicsit felturbózza. Ez pedig azt jelenti, hogy

MI TÖRTÉNT AZ ELŐZŐ RÉSZBEN?

Biztos volt már rossz reggeled, de sose lehetett olyan borzalmas az ébredés, mint Alex Mercernek, aki a Gentek hullaházában kezdte a napját, elvileg halottként. Csak elvileg, Alex nemcsak megúszta a halált, de rögtön szuperképességeket is kapott: szinte sebezhetetlenként, emberfeletti erővel vágott neki New Yorknak, hogy rájöjjön, ki és miért faragott belőle képregényhőst, valamint ki a felelős a várost ellepő furcsa, kegyetlen szörnyekért. A szálak a Gentek vállalathoz és egy új, BLACKLIGHT néven futó vírushoz vezettek, de nem telt bele sok idő, míg a fertőzést felszámolni akaró hadsereg, illetve a nyakig sáros Gentek kinézte magának hősünket, megpróbálva elfogni, lehetőleg holtan. Miután ez nem sikerült, a vírus pedig egész Manhattant az uralma alá hajtotta, a kormányerők a város teljes lebombázása mellett döntöttek, de Alexnek hála ez végül nem jött össze, a bomba a tengerben robbant. Mercer még a robbanást is túlélte, de a második rész elejére már egy kiábrándult, titokzatos céllal rendelkező ördögi gonosszá válik, aki minden jel szerint a város és mindenki elpusztítását vette a fejébe.

minden egyes katonai bázis ugyanúgy néz ki, és nem csak ezek a létesítmények egyformák, de még a föld alatt megbúvó vírusfészkekhez is csak egyetlen sablon készült, és azt látogatjuk meg újra és újra és újra.

Ehhez képest talán már elhanyagolható az a tény, hogy a főhős csak új gúnyát kapott, az animációk maradtak a régiek. Ugyanúgy futunk, ugrálunk, siklunk és harcolunk, mint Mercer három éve, csak ezúttal nincs rajtunk kapucni. És nem csak a karakter látványa lesz ismerős, de az egész játékmenet is. A közlekedés a házak között, az épületek megmászása, az ellenséges karakterek identitásának magunkba olvasztása, a gyilkolás és a különböző járművek megszerzése szinte kottára ugyanaz, mint az előző részben. Persze igazságtalan lenne azt állítani, hogy nincsenek újdonságok a játékban, azonban ezek koránt sem olyan fantasztikus elemek, amelyek miatt érdemes lenne örömtüzeket gyújtani.

Radnet edition

A Prototype 2 konzolos változata megjelent egy különleges Radnet kiadásban is, ami nem csak, hogy 55 (!!!) DLC-t biztosít a játékosok számára, de még mindenféle napi feladatokkal is feldobja a programot. Mindez pedig nem jön rosszul az egyhangú küldetések mellett. Reméljük a PC-s változat alapból tartalmazza majd mindezt.

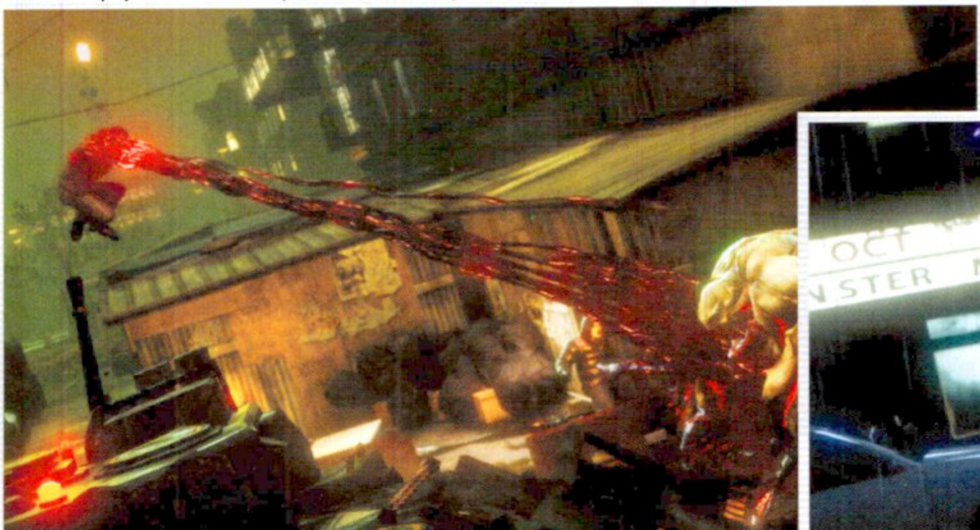
A Time Square-t csak onnan fogjátok felismerni a játékban, hogy egy hatalmas csáp nyúlik ki a földből. Ennyit a New York-i élményekről...

HELLER, A VADÁSZ

Az új hőshöz azért új képesség is dukál, ez pedig egy sajátos „szonár", aminek a segítségével egyrészt meg tudjuk találni az áldozatainkat a hatalmas városban, másrészt a karakterek közelébe érve képesek vagyunk megállapítani, hogy valaki „figyeli-e" őket. Ha nem, akkor fehér aurájuk van, és riasztás nélkül tudjuk ellopni az alakjukat, ha viszont piros, akkor csak úgy fog menni a dolog, ha harcba keveredünk velük (ezzel magunkra vonva az összes közelben lévő ellenfél figyelmét).

A különleges radarunk ezen része amúgy tényleg megkönnyíti az életünket, azonban a célszemély becserkészése csak az első pár alkalommal érdekes, sokadjára már unalmas, hogy fel kell másznunk a házak tetejére, és figyelnünk kell, hogy az általunk kibocsátott jel honnan pattan vissza. A magasban állva mindig azt kell néznünk, hogy hol van a visszérkező jel középpontja, aztán el kell indulnunk abba az irányba, és addig ismételgetni ezt a műveletet, amíg szabad szemmel ki nem szúrjuk az áldozatunkat.

Heller barátunknak nem kell aggódnia a borotválkozás miatt. Van vagy tíz pengéje.



PROTOTYPE 2 KÉPREGÉNYBEN IS

Ha esetleg valaki nem elégszik meg azzal a történetmennyiséggel, amit a játék nyújt, azoknak érdekes lehet a három részes Prototype 2 képregény, amely az első és a második részt hivatott összekötni. A három képregényfüzet három különböző történetet mesél el az érdeklődők számára. Az elsőben a Prototype főhőse, Alex Mercer áll a középpontban, és vélhetőleg kiderül, hogy miért áll át a „sötét" oldalra, a másodikban a vírusfertőzött New York mindennapjaiba nyerhetünk bepillantást, míg a harmadik már az új főszereplővel, James Hellerrel foglalkozik, a játéknál egy kicsit bővebben bemutatva a karakter hátterét. A három füzet csak digitális formában szerezhető be, méghozzá a Digital.Darkhorse.com címen.

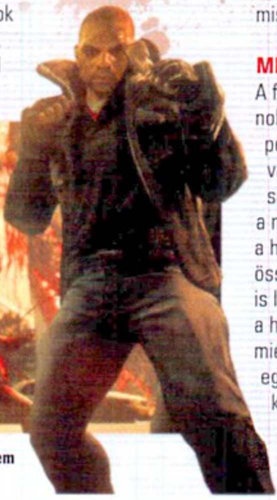
VÁLJ ELPUSZTÍTHATATLANNÁ!

Ami határozottan bővült az előző részhez képest, és még jól is működik, az a fejlődési rendszer, és a karakterünket egyre brutálisabb tulajdonságokkal felruházó extrák sora. A harcok során bevethető alap képességeinket (karmok, indák, ostor, penge, ököl, pajzs) a sztori előrehaladtával kapjuk meg, azonban a küzdelmekkel és a küldetésekkel tapasztalati pontokat is gyűjtünk, és a szintlépésekkor öt különböző kategóriában (mozgás, életerő, regeneráció, alakváltás, tömegtámadás, kivégzések) oszthatunk ki egyetlen pontot, ezzel turbózva például az életerőnket, a sebességünket vagy a támadásaink erejét és hatósugarát.

És ezzel még nincs vége a tápolásnak, ugyanis városszerte találkozhatunk Blackwatch terminálokkal és speciális emberekkel – az előbbiek feltörésével, míg az utóbbiak magunkba olvasztásával szerezhetünk opcionális küldetéseket, amelyeket ha megoldunk, akkor mindenféle újabb tulajdonságokat aggathatunk magunkra, melyeknek köszönhetően Heller még erősebb és hatékonyabb lesz. Ráadásul a városban közlekedve felkutathatunk elveszett rádióadásokat, kicsinálhatunk helyszíni kutatócsapatokat és kipucolhatunk vírusfészkeket is – ha ezekből teljesítjük az összeset egy adott kerületben (ezekből több is akad egy zónán belül), akkor ismét csemegézhetünk a különböző bónuszokat

A helikopterekre mehetünk gépágyúval, vagy akár puszta kézzel is – ez utóbbi kicsit jobb móka

nyújtó extra tulajdonságok között. A tápolás lehetősége tehát adott, a rendszer ráadásul jól is működik, mindig belefutunk valamibe, amit érdemes megcsinálni, a gond itt is csak az, hogy szinte mindig ugyanazok a feladatok (ölj meg valakit, pucolj ki egy helyszínt) ismétlődnek, és csak néha akad egy-egy üldözés, vagy féktelen járműves



Heller egy hihetetlenül antipatikus főhős, és nem csak azért, mert rosszul tartja az iPhone-t

rombolás. Ennek ellenére mégis érdemes megcsinálni minden szabadon felvehető küldetést, ugyanis a megnyíló lehetőségek részben kárpótolnak az egy sémára épülő missziókért.

MÉGIS MARADOK

A főhős antipatikus, a sztori egy sablonoktól hemzsegő fércmunka, a küldetések pedig még jóindulattal sem nevezhetőek változatosnak, a játékos mégsem hajítja a sarokba a Prototype 2-t, hanem beveszi a negyvenedik bázist is, összeakaszkodik a harmincadik mutánssal, bekebelezi az összes speciális karaktert, és huszadszor is lemegy a vírusfészekbe, hogy felvegye a harcot az ocsmány fertőzöttekkel. Hogy miért? Mert a játék harcrendszere egész egyszerűen élvezetes, és az egyre erősebb képességek olyan küzdelmeket és látványt hoznak, amihez foghatót más játékban nem nagyon találhatunk.

A GURUK MEGMONDJÁK

Nem csak Bate, de a szerkesztőség több tagja is kipróbálta a Prototype második részét. Az ő véleményüket olvashatjátok most röviden:

WILSON – **A VÁGY VILLAMOSA, RIPITYÁRA TÖRVE**

Igazán dicséretes, hogy még a leghíresebb szuperhősös játékok se tudták megközelíteni a Prototype által nyújtott játékélményt, csakhogy szuperhősnek lenni csak akkor jó, ha van értelme és célja is. Itt ez totális hiánycikk: se szerethető főhős, se hangulatos város, de még dögös barátnő sincs.

ERKÖLCSI KÉRDÉSEK NÉLKÜL – **MIDNITE**

Nem új ötlet az emberfeletti hatalom, mellyel bármit megtehetsz, istenként tartva kezedben egy óriási város és lakói sorsát... De sosem volt csodásabb élmény. Talán mert olyan sztori támogatja meg a szupererőt, ami nem vet fel sok erkölcsi kérdést, meghagyja a rombolás kristálytiszta élvezetét. Csapassuk keményen!

A TITKOS RADICAL JÁTÉK

Habár az első rész kiadása óta három év telt el, a Radical nem dolgozott ennyit a folytatáson – nem volt rá idejük. Habár hivatalosan egyiket se jelentették be soha, de előbb egy új Crash Bandicooton, később pedig a Treadstone kódnéven futó Bourne játékon dolgoztak. Befejezni egyiket se sikerült, az Activision már a fejlesztés legelején, még a preprodukciós fázisban törölte őket, mindmáig ismeretlen okból, így a Radical jelenleg kizárólag a Prototype sorozattal foglalkozik. A vállukra nehezedő nyomás meglehetősen nagy, az Activision gigantikus franchise-t szeretne építeni a játékból. Pontosan ez az oka annak, hogy a Vivendi - Activision fúzió során gyakorlatilag csak a Prototype úszta meg a kaszát. Az első rész ugyan remekül fogyott, a második pedig első helyen nyitott az angol eladási listák élén, de még mindig messzinek látszik a cél, főleg a folytatás minőségét látva, így csak remélni tudjuk, hogy ha lesz ráadás, akkor az ennél kidolgozottabb, tartalmasabb, változatosabb lesz.

New York a vírusfertőzést követően megtelt ilyen cuki fiúkkal. Élmény velük bulizni.

Elég kipattintani egy balhét, és az adrenalin máris az egekbe ugrik, az első adag katonát még csak szimplán felszeleteljük, a legközelebbi tankot pár jól irányzott pöröllyel zúzzuk szét, a következőt aztán simán csak elfoglaljuk, rakétákkal leszedjük az égről az összes beérkező helikoptert, majd a maradék pár szerencsétlent egyetlen hatalmas és mindent elsöprő támadással semmisítjük meg. Teljes a káosz, minden lángokban, és a különleges támadások utóhatásainak köszönhetően mindenki tudni fogja, hogy arra jártunk. A Prototype 2 hiába küld el minket folyamatosan ugyanarra a 3-4 küldetéstípusra, a rendszeres fejlődésnek hála egyre erősebb és látványosabb harcokat tudunk produkálni, és a program ezen részét képtelenség megunni, pláne akkor, mikor már nem csak sima katonákkal és zsoldosokkal, de hullámokban érkező, egyre drabálisabb szörnyekkel is meg kell küzdenünk.

Levezetés gyanánt pedig még mindig ott van a város, hatalmas bejárható területtel. A felfejlesztett képességekkel szinte megállás nélkül cikázhatunk a házak között, és szinte minden sarkon áll legalább egy páncélos, amit simán elköthetünk, és ha ez megvan, akkor jöhet a színtiszta, feszültséglevezető rombolás, amihez foghatóval tényleg nem találkozhattunk az elmúlt hónapokban. Igaz, hogy ez nem túl értelmes vagy építő jellegű szórakozás, de néha erre is szükség van, és ilyen szempontból a Prototype 2 tökéletesen kiszolgálja az „alantasabb" igényeket.

EZT MÁR LÁTTAM VALAHOL

Mindemellé egy viszonylag korrekt látvány is dukál, legalábbis akkor, ha nappali környezetben játszunk, ugyanis az esős éjszakai jelenetek már korántsem festenek olyan jól, mint a napfényben fürdő, élettel teli, zsúfolt utcák (az meg külön vicces, hogy valódi napszakváltozás nincsen, hanem egyszer csak este lesz, aztán hirtelen megint világosság). Ami még ezen felül is bántja a szemet, az maga a város. Ugyan a ránk váró környezet érzékelhetően jobban néz ki, mint a 2009-es elődben, hiszen sokkal szebbek a fényhatások, és az utcák, a terek és az épületek is részletesebben ki vannak dolgozva, ám még ennek ellenére is csak egy hatalmas barna massza az egész, és csak onnan tudjuk, hogy New Yorkban járunk, mert kiírja a játék. Azon pedig már bosszankodtunk, hogy Heller mozgáskultúrája is csak szimpla másolat, és ezen nem nagyon változtatnak az új képességek sem. Mindez a játékélményt persze nem befolyásolja, de azért csak felmerül az emberben a kérdés, hogy mégis miért tartott évekig ennek a játéknak a fejlesztése?

UGYANAZ A LEMEZ

Ha valaki megkérdezné, hogy milyen játék a Prototype 2, akkor a velős válasz így hangzana: olyan, mint az első rész. Van egy sztori, ami grandiózusnak szeretne látszani, de nem az, van egy város, ami New Yorknak szeretne látszódni, de nem az, aztán van a játékélmény, ami változatosnak szeretne látszódni, de ez sem jött össze a fejlesztőknek. Kapunk viszont egy hihetetlen képességekkel rendelkező, folyamatosan fejlődő főhőst, illetve egy hatalmas játszóteret, amiben elképesztő csatákat vívhatunk.

Hiába a viszonylag gyenge beltartalom, a hihetetlen képességek garmadája és a rombolás sokáig a játékban tartott minket

Lényegében a tuti biznisz zajlik a szemeink előtt, hiszen azok számára, akiknek bejött az első rész, a második sem fog csalódást okozni, sőt, ha valakinek kimaradt volna Alex Mercer három évvel ezelőtti kalandja, az kifejezetten üdítőnek fogja találni a Prototype 2-t. Már csak azért is, mert hasonló lehetőségeket nyújtó sandbox játékkal még csak nem is találkozhattunk az idén. Szóval nem lenne meglepő, ha a második részből is elfogyna kétmillió darab. Ha pedig ez bekövetkezik, akkor talán elkészül a harmadik epizód is. Ha így lesz, mi csak azt szeretnénk kérni, hogy legyen egy új (szimpatikus) főhős, és a fejlesztők vegyenek fel írókat és küldetésszerkesztőket is!

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Pentium D 2.66 GHz/ Athlon LE-1660 CPU, GeForce 6800 GS/ Radeon HD 2900 GT VGA, 2 GB RAM, 8 GB HDD

Pont azt nyújtja, mint az első rész, se többet, se kevesebbet. Sablonos sztori, monoton küldetésekkel, de hihetetlen képességekkel és harcokkal, nagyfokú szabadsággal.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO

A fejlődési rendszer elég sok lehetőséget biztosít, a harcok pedig elképesztően vadak és látványosak.

KONTRA

A történet gagyi és unalmas, ugyanazokat a küldetéseket ismételgetjük, a város pedig csak egy nagy barna massza.

70%

VISSZA AZ ÖBÖLBE

Top Gun Hard Lock

Ha valaha is úgy gondoltad, hogy jó vadászpilótának lenni, ez a játék tuti meggyőz az ellenkezőjéről

[ÍRTA JOHNBART] **Bár a Top Gun mostanság csak a pletykaszinten létező folytatás és a 3D-s konverzió okán bukkan fel a sajtóban, az 505 Games mégis úgy vélte, hogy 2012-ben is kapós lehet egy, a '86-os kasszasiker nevével fémjelzett könnyed akciózás...**

Az elgondolás nem rossz, elvégre az amerikai Haditengerészet kétórás toborzóvideójának névértéke a fentebb taglalt celluloidprojektek tükrében csak nőhet, nem csoda hát, ha az 505 idejekorán nekiállt a játékosabb kedvű célközönséget némi interaktív MiG-vadászattal a mozitermi élményre trenírozni. Az elgondolás taktikus, mint egy elnyúló légiharc, a kiadó egyedül a töri leckét hanyagolta, a Top Gun bitalapú epizódjai ugyanis (pár iPhone-os és egy 1987-es PC-s címet leszámítva) eddig mind borzalmasak lettek, ezt a tendenciát pedig a Hard Lock sem töri meg...

VADÁSZGÉPPEL SZÁLLTAM, ÉGŐ MIG-ET LÁTTAM

A sztori a filmből ismerős Perzsa-öbölben játszódik, a 15 küldetésből álló cirka 7-8 órás hadjárat pedig egy államcsíny leverésének rövid, ámde légicsatákban gazdag történetét meséli el. A fejlesztők biztosra mentek, a komplikáltnak nem igazán nevezhető cselekmény ugyanis egy az egyben a film modernizált változata: a helyszín, a névtelen ellenséges rezsim, illetve a '80-as éveket idéző überlaza karakterek és beszólások mind-mind onnan köszönnek vissza, egyedül a hívójelek és a szinkronhangok mások (tehát Tom Cruise-t nem fogjuk letörölni az égről, még ha Maverick fel is bukkan egy pillanatra a játékban).

Az Öböl persze az új hajózó állomány számára sem unalmas: a bevetések során a tiszta légicsatákon kívül hajókat és olajkutakat védünk, légvédelmi ütegeket és hidakat takarítunk el, légitámogatást nyújtunk a gyalogságnak, néha pedig lopakodunk (értsd: egy adott magasság alatt repülünk a következő checkpointig). A körítés tehát változatos (bár végül mindig MiG-pörkölésbe torkollik), a történet előrehaladtával pedig újabb fegyverzetet és gépeket oldhatunk ki (pl. az F-14 Super Tomcat, az F/A-18F Super Hornet, az F-15 Strike Eagle, vagy poénból a MiG-23 Flogger kerülhet hangárunkba).

ÁSÍTOZÓ PILÓTÁK

A fentiekkel még nem is lenne baj, a klisés sztori elvégre simán elnézhető, ha maga a játék élvezetes: a probléma viszont éppen itt van, a Hard Lockot ugyanis olyannyira lebutították, hogy szinte semmi kihívást nem tartogat. Árkád cím lévén nem lepett meg, hogy belső nézet nincs, és a javadalmazásunk is végtelen, de hogy a játék mindenféle fizikát nélkülöz, az már annál inkább: egyszerűen nincs repülési modell, vasunk zokszó nélkül teljesít minden manővert, a súlyos G-k adta eszméletvesztés csak rossz vicc, ahogy sebességvesztéstől és áramlásleválástól sem kell soha tartanunk (nem csoda hát, hogy még magasságmérő sincs a képernyőn). Hasonló a helyzet az ellenséges rakétákkal is, gépünk ugyanis magától gyógyul, röhögve kibírunk 4-5 közvetlen találatot, a MiG-ek gépágyúi ugyanakkor még ennyi veszélyt sem jelentenek.

Ha amúgy vadászpilótának készülsz, és minden repülős játékot kipróbálsz, még akkor is kerüld el ezt a programot!

Maga az akció szintén végtelenül ostoba, melynek oka a rengeteg quick time event: bár az ellenséges gépeket normál módon bemérve is kiszedhetjük, rakétáink ekkor gyengébbek, és az MI is simán hárítja ajándékainkat – ha viszont sikerül ellenfeleink mögé kerülni, aktiválhatjuk az alcímben szereplő Hard Lockot. Ekkor (az Ace Combat Dogfight-módjához hasonlóan) gépünk irányítását átveszi az MI, nekünk pedig csak a célzógömböt kell egy minijátékban ellenfelünkre vezetnünk: ha

sikerrel járunk, rakétánk azonnal darabokra robbantja a gazfickót, de ha sokat időzünk, a rosszarcú megpróbál mögénk kerülni – sikerük csak azon múlik, hogy időben lenyomjuk-e a képernyőn megjelenő gombokat. Meg kell hagyni, amilyen egyszerű, olyan látványos a szisztéma, pár óra után viszont a pokolba kívánjuk az egészet – épp ezért külön idegesítő, hogy a rakéták kivédése is ugyanilyen primitív reflexjátékkal történik.

SZÁRNYASZEGETT LÉGIHARC

A végletekig lebutított játékmenet mellett a Hard Lock technikai problémái miatt sem kap tőlünk felszállási engedélyt: grafikája zavaróan szemcsés, a naplemente néha elvakítja az embert, a gépeket leszámítva pedig minden sivár. A színészi játék szintén felejtős, a zene viszont elmegy – bár egy részük a filmből ismerős lehet. Az irányítás szintén nem százas: az egér túl lomha, míg a billentyűzet túl pontatlan beviteli metódus, egy kontroller így (manapság nem meglepő módon) erősen ajánlott. A legnagyobb problémát viszont mégsem ezek, hanem a halott multi jelenti: bár a játék négyfős co-op és 16-fős kompetitív módokkal érkezik, a szerverek légtere egyszerűen üres, jóformán senki sem játszik a játékkal, megpecsételve így a szavatosságát. A Hard Lockot ennek köszönhetően az akciójátékok kedvelőinek sem merem ajánlani: egyszerűen nem éri meg az árát, szóval az árkád repülés hívei maradjanak inkább az Ace Combatnál vagy a H.A.W.X.-nál.

ADATOK

KIADÓ
505 Games

FEJLESZTŐ
Headstrong Games

MŰFAJ
akció

MULTI
Négyfős koop, 16-fős kompetitív

GÉPIGÉNY

2.2 GHz CPU, 1 GB RAM, Geforce 8800GT, 8 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Ideig-óráig szórakoztató röpködés nonstop akcióval, zavaró grafikával, problémás irányítással, és szinte nulla kihívással.

GRAFIKA:	65%
HANG:	75%
JÁTÉKÉLMÉNY:	50%

PRO

Pörgős, egyszerű, kis adagokban szórakoztató bevetések.

KONTRA

A kampány szinte semmi kihívást nem tartogat, a PC-s irányítás nem az igazi, a grafika rontja a szemet, a multis légtér pedig üres.

60%

pcguru webshop

Hiányoznak a régebbi számok? Szeretnél előfizetni?

VAN MEGOLDÁS!

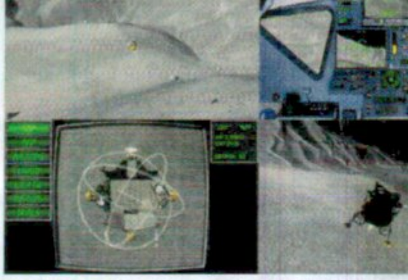
A PC Guru webshopjából már pár kattintással megrendelheted a legújabb, és a régebbi számokat, és még elő is fizethetsz!

Korábban megjelent magazinok

Játékollekciók 3 magazinnal és 3 teljes játékkal

Előfizetési akciók bónusz játékokkal

www.pcguru.hu/webshop



Amilyen kicsi, olyan bonyolult. A holdkomp minden, csak nem gyerekjáték.

MESTERI HOLDRASZÁLLÁS

Lunar Flight

[ÍRTA JOHNBART] **A Lunar Flight újabb bizonyítéka annak, hogy kellő tehetség és egy jó ötlet mellett bagóból is remek játékot lehet összehozni, a brutálisan nehéz indie szimulátor ugyanis javarészt két tehetséges fejlesztő kemény munkájának eredménye.**

Alig hét év telt el az utolsó holdraszállás után, amikor 1979-ben az Atari egy új játékkal próbált betörni a piacra, a Lunar Landerrel. A programban feladatunk egy holdkomp leszállásának levezénylése volt: az izgalmakat a holdfelszín egyenetlenségei, a gravitáció és az irányítást segítő fúvókákat tápláló szerény üzemanyagkészlet biztosította, melyek miatt a játékosok zöme NASA-s karrierjét sokszor új holdkráter kialakításával fejezte be. A játék tehát nehéz volt, de épp ezért volt sikerélmény minden robbanásmentes leszállás – ez pedig tökéletesen áll Sean Edwards és Jason Poots indie szimulátorára is, akik a Lunar Flightot a fentebb taglalt Atari-cím újragondolásaként definiálták: az üzemanyag-menedzsment így játékukban is hangsúlyos tényező, de emellett jelentősen ki is bővítették a koncepciót.

Virtuális holdraszállás a Lunar Flightban – kis lépés a programnak, de hatalmas lépés a billentyűzetnél ülő felhasználónak

„SÖRT AZ ALFA-HOLDBÁZISRA!"

A Lunar Flight egy közeljövőbeli szituációt dolgoz fel, ahol az emberiség már megvetette lábát a Holdon, a bázisok viszont még elég izoláltak, az ellátmány biztosítása így csak az Apollo-programból örökölt holdkompokkal lehetséges. Szerény személyünk e járművek kezelésének (teljesítményünktől függően) változóan izgalmas feladatát kapja: a játék során célunk a holdbázisokra küldött ellátmány leszállítása, a korábban elkallódott rakományok felkutatása, illetve a közeli területek feltérképezése. Az első bázisok közötti sima fuvarokat jelent; a második esetben halovány utalást kapunk, hogy merre keressük az elszórt rakományt, melynek pozícióját egy pityegő transzponderrel mérhetjük be; az adatgyűjtés ugyanakkor a célpozíciót jelölő gömbben való lebegéssel történik, melyet követően a beszerzett infót a megadott bázisra leszállva tölthetjük fel.

A teljesített feladatok után pénzt és XP-t kapunk, előbbiből kompunkat javíthatjuk és tankolhatjuk fel, illetve tartalék naftát és javítókészletet vehetünk, utóbbi ugyanakkor újabb helyszíneket és a fogyasztást, valamint a menetteljesítményt javító fejlesztéseket nyit meg. Ezzel sikerült is összefoglalnom az összes ránk váró teendőt és jutalmat; ha úgy vélitek, hogy a kínálat szegényes, igazatok van – ha viszont azt is, hogy a fent vázoltakban semmi izgalom nincs, hatalmasat tévedtek!

NEWTONI RÉMÁLOM

Ennek oka a repülési modellben keresendő, amely maximálisan figyelembe veszi a holdi körülményeket és Newton törvényeit. Kompunk irányítását egy főhajtóművel és több segédrakétával végezhetjük, melyekkel magasságunkat, sebességünket, haladási irányunkat, és dőlésszögünket állíthatjuk – nem tűnik vészesnek a dolog, legalábbis amíg be nem jön a képbe az alacsony holdi gravitáció, és a vákuum. E két faktor mellett minden korábbi szimulátoros beidegződés csődöt mond, mivel a földi körülményektől teljesen eltérő környezetet teremtenek, állandó koncentrálásra késztetve így az önjelölt pilótákat. Ha ugyanis nem adunk elég kakaót a kompnak, nem tudunk felszállni, manőverezni, meg amúgy a magasságot tartani; ha viszont nagyobb a hajtómű tolóereje, vagy tovább tartjuk lenyomva a fúvókák gombját mint kéne, befigyel a tehetetlenség, és az űrbe kirepülve, vagy hegyoldalba csapódva fejezzük be karrierünket. A hangsúly tehát a megfelelően adagolt tolóerőn van, amely a rohamosan fogyó benzin tükrében különösen jelentős…

LUNAR FREIGHT SIMULATOR

Ha a fentiekből nem lett volna egyértelmű, a Lunar Flight nehéz – méghozzá átkozottul. Bár a készítők több oktatóvideóval készültek a startra, és lehetőségünk van végtelen üzemanyaggal valamint könnyített leszállással felfedezni a terepet, a szimulátorokat csak elvétve fogyasztók így is nagyon meg fognak szenvedni vele (miután a segédletek mellett nem vállalhatunk küldetéseket).

A program így az első pár órában baromi frusztráló lehet, az első sikeres leszállás után azonban minden megváltozik: amint rááll a kezed a billentyűkre és a fejed a holdi körülményekre, valamint rutinosabban használod az útvonalat és irányvektort jelző monitorokat, egyre jobban fogod élvezni a (magabiztosabb vezérlés esetén nyugis) fuvarokat. Szolid, már-már spártai egyszerűségű élvezet ekkor a Lunar Flight, melyhez sokat hozzátesz a szép (ámbár minimalista) grafika, az autentikus rádiózás, és a Jean Michel Jarre remekműveire emlékeztető zenei betétek. Különleges holdi kaland ez az indie gyöngyszem – ha nem félsz a sokat követelő szimulátoroktól, mindenképp próbáld ki!

ADATOK

KIADÓ **Shovsoft**

FEJLESZTŐ **Shovsoft**

MŰFAJ **szimulátor**

MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

P4 2.4 GHz CPU, 2 GB RAM, 128 MB VGA, 900 MB HDDD

ÉRTÉKELÉS

A Lunar Flight nem viccel: rengeteg türelmet igényel és kőkeményen megtorol minden hibát. Ha viszont egyszer rááll a kezed a repülési modellre, egy remek szimulátort kapsz 10 euróért.

GRAFIKA: **86%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Kiváló fizikai modell, hangulatos grafika és hangeffektek, remekül kidolgozott holdkomp.

KONTRA

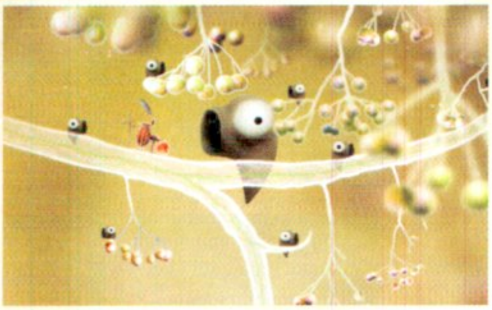
Az in-game oktatómód és egyéb segédletek hiányában a játék nagyon riasztó és kezdetben borzasztó nehéz, a küldetések pedig eléggé egy kaptafára mennek.

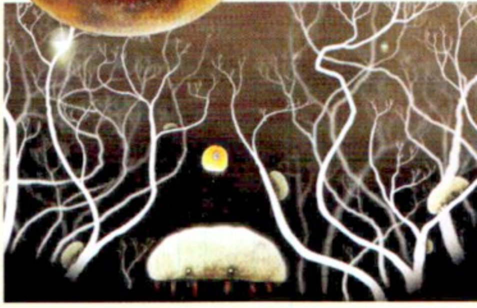
85%

Van ott az a zöld gömb a baloldali képen, na, abba sem sikerült benavigálni.

MESÉL AZ ERDŐ

botanicula





[ÍRTA ICREDENC] **Nem volt nagy szerencsém mostanában a kalandműfajjal, hiszen két régóta várt címben is csalódnom kellett, emiatt aztán különösen hálás vagyok az Amanita Design csapatának, hogy azt kaptam, amire számítottam – még ha ebben van némi kritikai él is...**

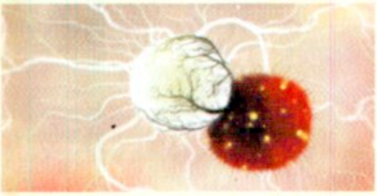
A kritikáról azonban később, egyelőre adjunk helyet a pozitív érzelmeknek. A cseh srácok portfólióját meglehetősen egyszerű bemutatni: flash-alapú, bámulatos látványvilágú, kedves, szerethető, finom humorú, remek zenéjű kalandcímeket hegesztenek, mindezt ráadásul mindenféle narráció nélkül, így a játékos teljesen magára van utalva, mindent neki kell kitalálnia, mindenre magától kell rájönnie, neki kell mozgásba hoznia és mozgásban tartania a bonyolult, ám gondos kezek által, logikusan felépített gépezetet. Emiatt persze sokan nehéznek titulálták a korábbi alkotásokat (Samorost, Machinarium), és nehéznek fogják találni tesztünk alanyát is, ám ez inkább a modern idők játékgyártásának kritikája. Hiszen napjainkban szinte kötelező mindent a játékos szájába rágni, holott semmi sem mérhető a felfedezés, rácsodálkozás öröméhez, ráadásul egy ilyen mechanizmussal sokkal jobban az adott világ részesévé tud válni a kalandozó, hovatovább még azt is érezheti, hogy minden az ő akaratából, szándékai szerint történik, ő az események karmestere, irányítója.

AZ ÖT MESTERNÖVÉNY

A Botanicula a fenti felsorolt kritériumoknak mind eleget tesz, ám mindezt valami egészen káprázatos körítéssel. Maga a sztori most is eléggé egyszerű: az égből lepottyan egy különös mag, abból kinő egy fa, amelyet gonosz lények elkezdenek pusztítani, ezért öt, nem épp hétköznapi barát (egy tollszárnyú rovar, egy gomba, egy mákgubó, egy ágacska és egy lámpásféle termés) elindul, hogy megmentse saját kis világát.

A játékmechanizmus sem okoz meglepetést a fentiek fényében: mászkálnunk kell a fa ágain, mindenre kattintani, hogy megkapjuk a feladatokat, majd ezeket végrehajtani különböző tárgyak begyűjtésével, vagy különféle (sokszor összetett) interakciókkal. Utóbbiak között sok olyan van, amelyet valamely hősünk különleges képességét kihasználva tudunk abszolválni, bár miután nincs negatív következménye a rossz választásnak, ez legrosszabb esetben csak négy plusz kattintást jelent – plusz, de nem fölösleges, ugyanis rettentően mókás nézni az erőlködéseket, kísérleteket is. A humorfaktor amúgy is magas, minden egyes képernyőn (márpedig ebből másfélszáznál is több van) vár ránk valami meglepetés, poén, az egész játékot áthatja a gyermeki báj, amely szintén jellemző a brnói fiúk munkásságára. Lehet, hogy furán fog hangzani, de engem a Botanicula a cseh animációs iskola alkotásaira emlékeztet (amelyek közül idehaza minden bizonnyal legismertebb Zdeněk Miler teremtménye, a Kisvakond) – ám szerintem nem járok azért nagyon messze az igazságtól, hiszen nyilvánvalóan Jaromír Plachý tervező és munkatársai ezeken szocializálódtak. Hozzáteszem, ez a gondolat még egy ponton megállja a helyét: sok esetben csak mozizunk, mindenféle feladat nélkül, és a külső szemlélő számára valóban úgy tűnhet, mintha egy egész estés rajzfilmet nézne, amit csak kiemel a fantasztikus látvány és a cseh alternatív DVA formáció zseniális, különféle hangokból összeszőtt zenei anyaga.

Majdhogynem zseniális játék, amely úgy csal mosolyt az ember arcára, hogy közben nem adja olyan könnyen magát



ADATOK

KIADÓ
Daedalic Entertainment

FEJLESZTŐ
Amanita Design

MŰFAJ
kalandjáték

GÉPIGÉNY

1,7 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB VGA, 900 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Fantasztikus látványvilágú és zenéjű, kedves, humoros, ötletes kaland, mely egyszerre teszi gyermekké és tekinti felnőttnek a játékost.

GRAFIKA: **89%**
HANG: **89%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Látvány és zene tökéletes összhangja, a felfedezés, rácsodálkozás öröme, humor, báj.

KONTRA

Igazi revelációt csak az első végigjátszás tartogat, az is hamar véget ér, apróbb tervezési és technikai bakik, amik kizökkenthetik a játékost.

86%

CSEHORSZÁGBÓL, SZERETETTEL

Az „egész estés rajzfilm" szóképpel el is érkeztünk ama bizonyos kritikához: a Botanicula meglehetősen rövid, bő négy óra alatt végigjátszható, ami (és erre utaltam a bevezetőben) sajnos vagyancsak az Amanita Design műveinek sajátja. A negatívumoknál maradva az első bekezdésben vázolt mechanizmushoz azt is hozzá kell tenni, hogy ez a fajta játéktervezés nagy odafigyelést igényel, hiszen nem szabad, hogy a játékost frusztrálja a nyakába szakadt szabadság, nagyon finoman, értően kell őt terelgetni – ezen a téren sem vagyok maradéktalanul elégedett, néha elég reménytelenül mászkáltam a fa labirintusszerű ágain ide-oda. A kalandműfajtól idegen elemek miatt pedig, amelyeknél az ügyességünkre (és sokszor a türelmünkre) van szükség a józan paraszti ész helyett, kifejezetten haragszom a srácokra, mert kizökkentettek az „elrévedésből". Ráadásul volt olyan feladat (tipp: sárga kulcs, piros „golyó"), amit csak akkor tudtam megoldani, amikor visszaállítottam a képernyőméretet 60%-ra, ami persze lehet, hogy az Adobe Air hibája,de akkor is hiba (mint ahogy ugyanezen platform „bűne" a korlátozott felbontás is).

Mindezekkel együtt, és mindezek ellenére is a Botanicula az egyik legjobb dolog, ami az utóbbi időben történt a kalandműfajban, az indie-szférában és úgy általában a játékiparban, mivel ékes bizonyítéka annak, hogy kreativitással, ízléssel, szívvel-lélekkel milyen gyöngyszemeket lehet készíteni. Pontosabban: lehetne...

INGYENES ÉS JÓ IS? LEHETETLEN!

TRIBES ASCEND

[ÍRTA CHRIS] A lassan 15 éves múltra visszatekintő Tribes sorozat idén áprilisban újabb fejezethez érkezett. A legújabb rész láttán felemás érzések kavarogtak bennünk, de ugye mindenki ismeri a mondást: olcsó lónak (hát még az ingyenesnek) ne nézd a grafikai részletességét!

Minden az 1998-ban megjelent Starsiege: Tribes című játékkal kezdődött (illetve az Earthsiege című robotossal, de azt most hagyjuk), amelynek hihetetlen, de a mai napig népes rajongótábora van. A sorozat történetéről annyit érdemes tudni, hogy nagyjából a 35-40. században járunk, világunkat pedig már javarészt kibernetikus organizmusok uralják, akik évtizedeken át tartó háborúkban majdnem teljesen kiirtották az emberiséget. De akkor jött John Connor... ja nem, az egy másik univerzum, itt még dúlnak a harcok, az emberek ugyan felülkerekedtek a gépeken, azóta viszont törzsekbe verődve pusztítják egymást, hogy mégse legyen olyan békés ez a világ.

FELEMELKEDÉS

Az Ascendben ezekbe a háborúkba csöppenünk bele, és két nagyobb törzs, nevezetesen a Blood Eagle és a Diamond Sword harcaiban vehetünk részt. A játék hagyományos értelembe vett FPS, amely büszkén hordozza magán a sorozatra jellemző értékeket és hagyományokat, melyeket a mai generáció valószínűleg kicsit elképedve figyel. Furcsának is tűnhet a Battlefielden és a Modern Warfare sorozaton felnőtt fiatalok számára a program, hiszen nincsenek rombolható épületek, nem találunk 25-ös killstreaknél előhozható atombombát, és nem vág arcul minket egy jutalomplecsni minden harmadik lövésünk után. Találkozhatunk viszont hatalmas pályákkal, vásárolható járművekkel, na meg icuri-picuri ellenséges játékosokkal, akiknek elpusztításához nagyon oda kell majd tennünk magunkat.

ADATOK

KIADÓ **Hi-Rez Studios**
FEJLESZTŐ **Hi-Rez Studios**
MŰFAJ **online FPS**
MULTI **32 fős**

INFO

A publikus bétát követően a Tribes Ascend 2012. április 4-én nyitotta meg a kapuit a nagyközönség számára. A játék jelenleg csak Windows alatt, PC-n játszható, de a fejlesztők nem zárják ki a későbbi konzolos megjelenést sem.

Fontos megjegyezni, hogy a Tribes-sorozat két sajátosságát is magán hordozza a legújabb rész, és ezek a játékelemek ezúttal is a gerincét képezik a játékmenetnek. Konkrétan a síelés és a jetpack használatáról beszélünk, melyek segítségével sokkal gyorsabban közlekedhetünk a hatalmas pályákon, illetve a harc is kifejezetten érdekessé válik általuk. Síelni úgy tudunk, hogy lenyomva tartjuk a szóköz billentyűt, aminek hatására karakterünk elindul a lejtő irányába. Ezzel a módszerrel pillanatok alatt felgyorsulhatunk megfelelő sebességre, de a folyamatos tempó tartásához már kombinálnunk kell a lesiklást a jetpack használatával, és persze sokat kell gyakorolnunk, hogy tényleg oda érkezzünk, ahova szerettünk volna. E két képességünk mesteri szintre fejlesztésével válhatunk igazán profi játékosokká.

FREE TO WIN?

De mielőtt nagyon belemelegednénk a játék ismertetésébe, lássuk a legfontosabb tudnivalókat! Először is a Tribes: Ascend egy teljesen ingyenesen letölthető játék, olyan, amivel bárki bármikor játszhat anélkül, hogy törvényt sértene. Sok hasonló szoftverről írtunk már, valószínűleg ti is találkoztatok már párral. Jól tudjuk, hogy ezekkel az ingyenes játékokkal az a gond, hogy gyakran valódi

A járműveket nem könnyű megszerezni, de annál nagyobb élmény használni őket!

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

LÉCRE FEL!

Gyakorold a síelést és a jetpack használatát! E kettő kombinációjával lehet a leggyorsabban eljutni az ellenfél bázisára, zászlót szerezni és ép bőrrel hazajutni onnan. Gyorsuláshoz tartsd lenyomva a szóköz gombot, a lejtők aljára érkezve pedig csak akkor kezd el használni a jetpack üzemanyagát, ha egy emelkedőn akarsz átsiklani. Keresd a kanyonokat és tervezd meg jól az útvonalad!

CÉLOZZ A TORNYOKRA!

Kezdőként sok pontot begyűjthetünk úgy is, ha nem ellenséges játékosokra, hanem az ellenséges bázison található tornyokra és szenzorra célzunk valamilyen robbanólövedékkel (csak ezekkel sebezhetjük meg azokat). Kerüljünk közel hozzájuk (látótávolság már elég), majd célozzuk be és robbantsuk fel azokat valamilyen rakétavetővel. Ha célzásnál pirosra vált a célkereszt, biztos a találat.

TECHNIKUSKÉNT PRÓBÁLD!

A legszimpatikusabb kaszt számunkra a technikus volt, akivel kisméretű rögzített tornyokat rakhatunk le bárhova, a másodlagos fegyverrel pedig a bázisunkon található gépeket javíthatjuk. A technikus ideális védekező karakter. Amennyiben leraktuk vele az első lövegtornyunkat, töltsük újra lőszerkészletünket és rakjunk le egy másikat is. A zászló és a generátor védelmére kiválóan alkalmasak.

EGY KIS ÚTMUTATÓ: HOGYAN LÁSS NEKI A JÁTÉKNAK

A játékot a Hi-Rez Studios weboldaláról tudjátok letölteni, pontosabban innen: https://account.hirezstudios.com/tribesascend/. A kliens nagyjából 4.5 gigabájt, indítása előtt viszont mindenképp szükségetek lesz egy regisztrációra is, amit az előbb említett weboldal közepén, a Play for Free gombra kattintva hozhattok össze. Mielőtt megpróbálkoznátok az éles játékkal, mindenképp nézzetek bele az oktatómódba, valamint nyissátok meg a billentyűzetkiosztást is, ugyanis rengeteg gombot kell majd használni a játékon belül (a szokásos WASD közelében szinte mindent, a G-ig bezáróan) – ezeket nem árt memorizálni, mielőtt belevágnátok a tényleges küzdelmekbe.

Nyugi, az ott nem Superman, csak ez ellenfél éppen használja a szuperfrankó JetPacket

pénzért üzemeltetett mikro-tranzakciós rendszereikben bárki beszerezhet magának egy olyan fegyvert vagy képességet, amivel igazságtalan előnyhöz juttatja magát ingyenesen játszó társaival szemben. Szerencsére az Ascend esetében nem ez a helyzet, a játékban ugyanis valódi pénzért csupán olyan fejlesztéseket vásárolhatunk, melyeket bárki kibonthat magának akkor is, ha megfelelő időt eltölt a játékban, s elég tapasztalati pontot szerez magának. Ezekből a tapasztalati pontokból ugyanúgy feloldható minden, mint a játék fizetőeszközéből, az aranyból, kezdve a karakterosztályoktól a fegyverfejlesztéseken át a különféle perkekig.

VAN MIT CSINÁLNI

De persze ehhez már rengeteget kell koptatnunk székünket. Akár több száz órányi játékra is szükség lesz ahhoz, ha maximális szintre akarjuk húzni minden karakterünket, és itt jön a képbe a Tribes egyik nagy előnye, ugyanis hihetetlen mennyiségű fejlesztést találhatunk a játékban. Kezdetben például csak három karakterosztállyal játszhatunk a kilencből, minden zárolt kasztot tapasztalati pontért cserébe nyithatunk meg. Ezeket a karaktereket három főbb csoportba oszthatjuk: könnyű, közepes és nehéz, mindegyiknek van egy elsődleges és egy másodlagos fegyvere, eltérő sebessége, életereje és energiamennyisége, melyeknek köszönhetően más-más szerepkör jut nekik a program legnépszerűbb, csapatalapú játékmódjában, a CTF-ben. Egyenként fejleszthetjük a fegyverek lőszerkapacitását és újratöltési idejét, vagy akár vásárolhatunk magunknak újakat is. Tuningolhatjuk a páncélzatunkat, a jetpackhez szükséges energiakapacitásunkat, valamint kéttucatnyi perket is kibonthatunk, melyek segítségével mindig egy picit jobbá varázsolhatjuk kasztjainkat.

Ez a fejlődési rendszer kettős érzelmeket keltett bennünk. Először is a kibontható képességek és fejlesztések nem teszik szuperhőssé figuráinkat, kis alkalmazkodással, tanulással, bárki végezheti a ponttábla élén, ami jó dolog. Jó mert, bevonzza az új játékosokat, hiszen nem érzik igazságtalan hátrányban magukat a többiekkel szemben, másrészt viszont ez a rendszer elég lelombozó lehet azok számára, akik már százezer pontot begyűjtöttek, s úgy érzik, hogy nem jutalmazza őket megfelelően a játék.

LENGJEN A ZÁSZLÓ!

Az Ascend viszont nem csak a síelés és a jetpack használat miatt különleges, de a legnépszerűbb játékmódja, a CTF is tele van érdekes ötletekkel. Érdemes egyébként ezt a játékmódot erőltetni, ugyanis itt már találkozhatunk járművekkel, valamint a TDM-be elég hamar bele lehet unni. Ebben a játékmódban, egy zászló megszerzése lesz a csapat feladata, miközben a miénket a bázisunkon kell tartani. A dolog érdekessége, hogy minden bázison találhatunk két-három automata lövegtornyot, egy szenzort, amely érzékeli az ellenséges játékosokat, egy jármű-teleportálót, illetve mélyen a bázisunk alatt egy generátort, ami mindezeket az előbb említett eszközöket energiával látja el. Ha a generátorunkat kilövik, akkor nincs jármű, nincs radar, valamint a lövegtornyok is lekókadnak, ezért aztán mindent el kell követnünk azért, hogy megóvjuk azt, s törekednünk kell az ellenfél generátorának elpusztítására, miközben persze folyamatosan megy a harc a zászlókért. Mindezek egyvelege pedig hihetetlenül izgalmas játékélményt kínál.

Ingyenes mivolta ellenére kiváló játék, és ezúttal még azok sincsenek előnyben, akik valódi pénzt áldoznak a fejlődésre

Az elpusztított eszközöket szerencsére megjavíthatjuk, illetve öt lépésben akár még fejleszthetjük is azokat, méghozzá a játékban található kreditrendszer segítségével, amely voltaképpen az elért eredményünk függvényében növekszik. Minden javításunkért, zászlószerzésünkért és persze gyilkolásunkért kredittel jutalmaz minket a program, melyekből megvásárolhatjuk az előbb említett fejlesztéseket a bázisra, járműveket kérhetünk le (motort, tankot és repülőt), valamint tüzérségi csapást mérhetünk oda, ahova csak szeretnénk.

ÉRTÉKELÉS

CHRIS

GÉPIGÉNY

Core 2 Duo 2,4 GHz, GeForce 8800 GT/ Radeon HD 6570, 2 GB RAM, 10 GB HDD, netkapcsolat

Az egyik legjobb ingyenes FPS az interneten, ami pillanatok alatt rabul ejtheti azokat, akik már beleuntak a Battlefield és a Modern Warfare csatáiba.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Érdekes, jól felépített és ingyenes játék, ahol a fizetős rész nem nyújt igazságtalan előnyt senkinek.

KONTRA

Nagyon szokni kell a látványt, illetve sokat kell gyakorolni ahhoz, hogy eltaláljuk az apró pontokként lebegő és pattogó ellenfeleinket.

79%

JÖJJÖN A KÓSTOLÓ

A Tribes: Ascend tehát egy kivételesen jó programnak tűnhet az alapján, amit fent írtunk, ráadásul még ingyenes is. „Mi lehet vele a baj?" – kérdezhetitek az értékelést látva. Nos, először is, ami a legfájóbb volt számunkra, hogy a grafika nem túl korszerű, mondhatni elég bénácska. Azt semmiképp nem mondanánk, hogy csúnya játékról van szó, de tény, hogy a táj rettenetesen sivár, és több évtizedes ecsetvonásokat rejt magán, elég csak a háttérben kifeszített fix háttérképekre rápillantani. Emellett az elég érdekes látószögnek köszönhetően a karaktermodellekből általában 10-15 pixel magasságnál nem látunk többet, amitől az egész háború hangyák harcának tűnhet. Ez a két dolog már elég is ahhoz, hogy nagyon gyorsan elvegye az egyszeri játékos kedvét attól, hogy letöltse a programot, de biztosíthatunk mindenkit, hogy akinél a látvány másodlagos tényező, az valószínűleg nem fog csalatkozni. Elég pár órányi repkedés, ugrálás, síelés és lövöldözés a programban, hamar magával ragad minket a játék sokoldalúsága és játékmechanikája, aminek köszönhetően még a gépünkön pihenő Battlefield 3-ról is pillanatok alatt elfeledkezünk. Röviden összefoglalva: a Tribes: Ascend az egyik legjobb ingyenesen játszható FPS a piacon, a stílus kedvelőinek mindenképp javasoljuk a kipróbálását.

JAVÍTS SOKAT!

Nem szükséges profinak lennünk ahhoz, hogy 2-3 ezer kreditet összeszedjünk a játékban, elég csak annyi, hogy mindig megjavítjuk az ellenfél által szétlőtt tornyokat és generátorunkat. Vigyázzunk az ellenség láthatatlan játékosaira a bázisunkon, ők ugyanis sokszor csak arra várnak, hogy valaki elkezdje javítani az általuk felrobbantott generátort, s nyakon szúrhassák őt!

TANKOT VEGYÉL!

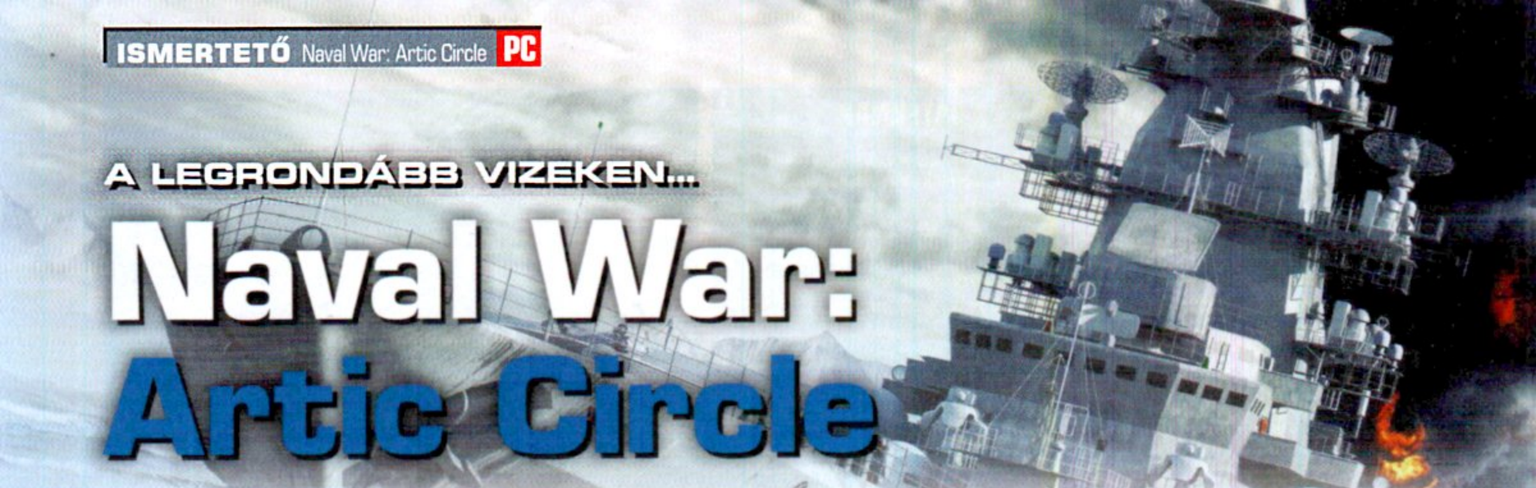
Amint összejön 3000 kredited, vegyél egy tankot, s kezdd el bevédeni a zászlótokat! Mivel a legtöbb karakterosztály fel van vértezve valamilyen robbanószerrel, amivel kilőheti a tankot, nem érdemes előre menni vele, maradjunk mindig hátul, valamilyen magaslaton, ahonnan jól rálátunk a zászlónkra, és pörköljünk oda, ha megpróbálják elcsaklizni azt! Persze nem árt, ha ilyenkor jól időzítjük a lövést.

NE HAGYJ BENN PÉNZT!

Kísérjük figyelemmel, hogy áll a mérkőzés a képernyő tetején látható számlálón, s ne hagyjunk magunknál kreditet akkor, ha valamelyik csapat már négy zászlót bevitt. A spórolásnak semmi értelme nem lesz, ha pár pillanat múlva vége a meccsnek. Egy löveg fejlesztésével, egy tank vagy egy repülőgép vásárlásával legalább még begyűjthetünk egy kis tapasztalati pontot, amit hasznosítani tudunk a jövőben.

PERKET IS VEGYÉL!

Fegyvereket fejleszteni nem igazán érdemes, ugyanis csak a lőszerkapacitás és az újratöltési idő tuningolható. Mivel minden ellenségből kiesik egy kisebb csomag lőszer, nem nagyon fogunk kifogyni a munícióból. Gyűjtsünk inkább a perkekre, melyek bár nagyon sok tapasztalati pontba kerülnek, mindegyik karakterünkön egyszerre aktiválódnak, s igazi előnyt jelentenek számunkra.



A LEGRONDÁBB VIZEKEN...

Naval War: Artic Circle

[ÍRTA TIKA] **Norvég fejlesztők ébresztették fel a minap a mélytengeri álomban szunnyadó flotta-taktikázós műfajt, de talán jobb lett volna az alvó Csipkerózsikát meghagyni olyannak, amilyen, mert az évtizednyi porréteg alól már csak egy éltes matrónát sikerült elővakarni...**

A közeli jövőben, 2030-ban, amikor a mi állóvizeinket még mindig csak kósza Hummerek fenyegetik, a világ tengerein és óceánjain ennél lényegesen komolyabb problémával kell majd szembenézni. Az orosz flotta ugyanis kihajózik, és összeméri erejét az Északi Szövetséggel és a NATO-val. Az Északi Szövetség egy valós, napjainkban formálódó katonai összefogás a Baltikumban (beleértve Nagy-Britanniát is), afféle mini-NATO, amelynek célja, hogy a tagállamok sikerrel indulhassanak az Északi-sark lelőhelyeiért (a világ földgáz- és kőolajtartalékainak durván a negyedéről van szó) folytatott versenyfutásban. A Naval War ennek a konfliktusnak a végjátékát mutatja be, a játszótér pedig egy 35 millió négyzetkilométeres vízfelület, a norvég partoktól egészen az Északnyugati átjáróig. A flották vezénylése kimondatlanul is a Jane's 1999-ben kiadott Fleet Commandján alapul, bár az indigó több helyen is elcsúszott...

NEM ÚSSZUK MEG...

A mai modern tengeri hadviselést nem is olyan nehéz 20 évre előrevetíteni, a briteknél épülő Queen Elizabeth hordozóról például már F-35 Lightning II vadászgépek szállnak fel a játékban, ahogy az oroszok Kuznyecov osztályú hordozóin is ötödik generációs, lopakodó harci gépek, konkrétan a Szuhoj T-50-esek teljesítenek szolgálatot. Ez nagyjából a realitás, sőt a norvég fejlesztők azt is számításba vették, hogy az oroszoknál a Su-27, Mig-29 generációk, vagy a korban már jócskán benne lévő Tu-95 gépek leváltására valószínűleg nem lesz elegendő pénz, ezért ezekből is kaptunk egy jókora adagot. Bár az imént leöregezett Tu-95 a 16 db 120km-ről bevethető Kh-35 rakétával igencsak veszélyes jószág. A radarok és robotrepülőgépek terén is nagyjából a jelenlegi állapot leképezése volt a cél. Fontos, hogy ez nem egy világméretű konfliktus, hanem sok kisebb-nagyobb összecsapás függeléke, amelyet még egy általunk megszemélyesített admirális figurán történetileg is átvezetnek. A történet lényegében két bélyeg méretű kép szöveges „beszélgetése" távirati stílusban – merő borzalom, és úgy tűnik, hogy ezek az északi népek nem isznak eleget, vagy nem néznek elég Dr. House-t, mert a humoruk is szánalmas... A kampány egyébként mindkét oldalról körbejárja a témát, tehát 12-12 küldetésben apróbb kiigazításokkal, de oda-vissza lejátszható minden ütközet.

ADATOK

KIADÓ **Paradox Int.**

FEJLESZTŐ **Turbo Tape**

MŰFAJ **RTS**

MULTI **2 fős**

GÉPIGÉNY

C2D 1,8 GHz CPU, 2 GB RAM, 256 MB VGA, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A 13 évvel korábbi rivális minden téren felülmúlja, és a hangulat 3 alapköve – rádióforgalmazás, minőségi 3D cselekmény, ízlésesen tálalt történet – hiányzik.

GRAFIKA: **50%**

HANG: **30%**

JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Könnyen kezelhető, logikusan felépített játékmenet, amely a megfelelő egységeket vonultatja fel.

KONTRA

Alacsony színvonalú, ingerszegény alkotás. Nics küldetésszerkesztő. A multi hamar megunható.

60%

ADMIRÁLIS ÚR, MARKOLJA MEG AZ EGERET...

Elég egyetlen pillantás a képernyőre, és máris világos, hogy miért is hivatkozunk folyamatosan a Fleet Commandra, a tagolás ugyanis gyanúsan egyforma, azaz van egy 2D-s taktikai térkép az egységek irányításához, és alul az aktuálisan kijelölt egység azonnal megjelenik egy 3D-s ablakban is, ahol az épp kiadott parancsok következményeit, mondjuk egy rakétaindítást követhetünk élőben. A taktikai térképen az idő folyamatosan pereg, csak gyorsítani lehet a cselekményt, és az apró sziluettek – felszíni hajók, repülőgépek és tengeralattjárók – két kattintással mozgásba hozhatók (bal egérgomb a kijelölés, jobb egérgomb a végrehajtás), ugyanígy két kattintás, és az F-35 már fordul is rá a célpontra, vagy a cirkáló elindítja az ellenség felé a rakétáit. A légi utántöltés, a területek elaknásítása, és a tengeralattjárók után kutató helikopterek szonárbójái sem maradtak ki az egyenletből, ahogy az egyéb észlelő-berendezések sem. A passzív letapogatástól az aktív radar-üzemmódokig minden egységnél egyesével ki- és bekapcsolható a fedélzeten található összes ilyen műszer. Értelemszerűen ne úgy kezdjük, hogy „on" állásba pakolgatjuk mindet, mert karácsonyfaizzóként fog világítani a teljes flottánk az ellenség radarképernyőin, ami meg éppenséggel nem a hosszú, boldog élet előjele. A nagy magasságba vezényelt korai előrejelző gépek (AWACS) radarküszöbe alatt végig, folyamatosan jönnek a „banditák", ám az azonosítással kár fáradni, ami felénk tart, az célpont. A felszíni hajóknál egyébként két rakétatalálat végzetes, miközben a sikeres elhárítás és az észlelés távolsága fordítottan arányos, tehát támadóként érdemes a hajók légvédelmi küszöbéig merészkedni.

A „2012 legrondább grafikája" díjra máris van egy esélyesünk, és még az év fele sem telt el

Nem csak a látvány okán lehet belekötni a programba, de a játékmenet sem közelíti meg a neves elődök színvonalát

TIZENHÁROM ÉV, ELŐRELÉPÉS NULLA...

Egy taktikai szimulációnál a szépség, és itt különösen a 3D-s ablak cselekményeire gondolok, nyilván nem perdöntő tényező, de hogy egy 1999-es játék, nevezetesen a Fleet Command lepipálja, az bizony árulkodó. A látvány gyengélkedése mellett nincs rádióforgalmazás, sőt, egy büdös emberi hang sincs az egész játékban. A komplexitás és a realizmus is csak karcolgatja a Jane's klasszikusáét. A fegyverzet/elhárítás szimulálástól, a search and rescue egységek hiányán át a béna kitérő manőverekig elég hosszú listát fel lehetne állítani, a „miért is jobb a másik" tematikában. Ha mégis beleszerelmesednénk a Naval Warba – mert azért van vonzereje, ahogy a 10 méteres magasságon a célpont felé zúzó Grippenek kioldják a rakétákat –, akkor sem lesz ez a szerelem hosszú távú, ugyanis nincs küldetésszerkesztő (igen, az FC-ben volt), a multiplayer kötött 4 db pályája pedig 1vs1-ben csak arra jó, hogy egyszer megkóstoljuk.

A játékélmény nem tökéletes, de a vérbeli stratégáknak még így is okozhat pár kellemes órát

JÓ RÁNÉZNI, DE JÁTSZANI...

Superbrothers: Swords & Sworcery EP

[IRTA WILSON] Bő egy évvel az iOS-es eredeti után végre PC-re is ellátogat a 8 bites grafikus stílust és a tökéletes zenei aláfestést házasító kalandjáték, ahol szokás szerint meg kell menteni a világot.

Van, akit egy regény, egy festői táj, egy film vagy egy zenekar inspirál, és vannak azok, akiket a közösségi portálok és a hold ciklusai. Különös, egyedi és innovatív játék a Superbrothers: Swords & Sorcery EP, pontosan olyan, mint az épp aranykorát élő indie játékfejlesztés maga.

ÁLMOMBAN MÁR LÁTTALAK

Bekategorizálni egyáltalán nem nehéz, egyértelműen a kalandjátékok csoportjába tartozik, abból is azokéba, amik még a kilencvenes évek legelején készültek, kiemelve itt a videojáték animációk terén történelmi mérföldkőnek számító Another Worldöt, illetve a tárgykombinálós, párbeszédes sablont hátrahagyó LOOM-ot. Előbbi a stílust adja, utóbbi pedig a játékmenetet, hiszen a Superbrothersben sem inventory, sem felvehető tárgyak nincsenek, sőt, tulajdonképpen még a játékban szereplő kevéske, két főre rúgó NPC-vel se kell beszélni a túlélés érdekében, a gondolatolvasás bőven elég ahhoz, hogy kiderüljön, mi is jár a fejükben.

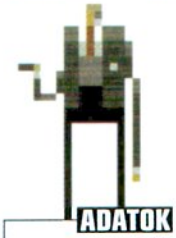
A válasz: rengeteg minden. A Sworcery minden bizonnyal a világ első Twitter inspirálta játéka, ahol az összes szöveges elem rövidebb, mint egy SMS, mindegyik retweetelhető, és szinte mindennek jelentősége van, pedig a játék komoly mitológiai háttérrel, kidolgozott világgal egyáltalán nem rendelkezik. Legalábbis a felszínen, a nevek – az egyszerűen csak Szkítának hívott főhős, a helyszínként funkcionáló Kaukázusi-hegység – sokat elárulnak, ha az ember művelt, vagy tudja használni a Wikipediát. Szkíta saját maga keresi a bajt, a Mingi Taw hegy mélyéről ellopott Megatome kötettel elszabadul egy ősi gonosz, akit három ereklye megtalálásával, azok erejének egyesítésével lehet visszapofozni a maga világába.

A OLDAL

A feladat ugyan egyértelmű, az odáig vezető út viszont már nem, kézfogásnak, útmutatásnak jele szinte egyáltalán nincs, ami jó pár frusztráló pillanatot, komoly fejtörést és fejfájást fog okozni. Bejárható helyszínből meglehetősen kevés van, az erdő és annak külterülete egy alternatív álomvilágban is felfedezhető, de azt elérni csak bizonyos időszakokban lehet. És ez a Sworcery egyik zsenialitása, mert a valós dátumot figyeli, egész pontosan a hold állását. Teliholdkor, félholdkor egyaránt más és más oldalról ismerhetőek meg a már látott területek. Azt kitalálni, hogy mely napon is érdemes nekiállni a történetnek nem éppen egyszerű feladat: szerencsére van mód a játékon belüli holdbefolyásolásra is, de a könnyebb utat választók csalhatnak is a dátum manuális átállításával, játékon kívül.

Vizuális és muzikális szempontból lenyűgöző program, azonban a játékmeneten illett volna még csiszolni az üdvösséghez

A nehézséget nem is feltétlenül ez adja, hanem az ereklyékhez vezető utat megnyitó lények megtalálása. Szkíta bárhol és bármikor zenei rituáléba kezdhet, így aktiválva az egyes képernyők interaktív részeit. Lehet ez pár bokor, birka vagy épp egy lezárt ajtó, a lényeg a helyes sorrend megtalálása. Innovatív ötletekből akad egy pár, a húrként használható vízesés, a Hold felé terelhető állatok, a vízen tükrözhető táj bőven ad lehetőséget a sablon-feladatokból való kitörésre, mégis rettenetesen kevés van belőlük, amit csak súlyosbít az, hogy minden helyszínre többször is vissza kell térni, miközben azok azonban külsőre egyáltalán nem változnak.



ADATOK

KIADÓ
Capybara Games

FEJLESZTŐ
Capybara Games

MŰFAJ
kalandjáték

GÉPIGÉNY

P4 2,8 GHz, 1 GB RAM, Geforce 6600/Radeon HD 2400 series, 500 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Ránézni csodálatos, felejthetetlen pillanat, játszani vele már nem annyira. Sokkal inkább nevezhető interaktív festménynek, mint igazi, szórakoztató videojátéknak.

GRAFIKA: **100%**
HANG: **100%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Festői tájai, letehetetlenül jó zenéi és jó ötletei miatt már ránézni is igazi, valóságos öröm.

KONTRA

Játékként nem működik jól, túl sok benne az önismétlés, a művésziesség nem tudja teljesen eladni a csomagot.

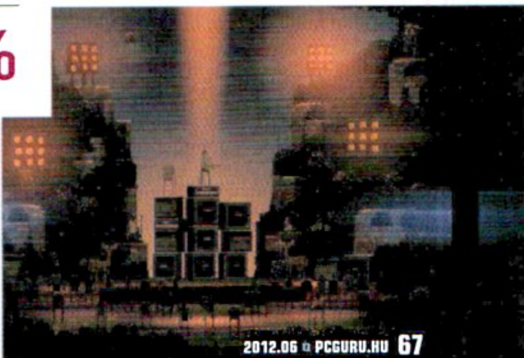
75%

B OLDAL

Ez az önismétlés tetten érhető a maroknyi bossharcban is. A kalandjátékokba erőszakolt akciórészek sose működnek jól, de ez lehet a kevés kivétel egyike. A két gombos harcrendszer kizárólag a jó ütemérzéket veszi alapul, küzdelemből pedig, talán ha fél tucat van, így problémát nem is ez, hanem a változatosság hiánya jelent. Bossból gyakorlatilag csak egy van, azt viszont háromszor is le kell győzni.

A Sworcercy azonban nem a feladványokról, a harcokról, a történetről szól, hanem az útról és az élményről – az pedig tökéletes. Magát egyértelműen a hangulatával akarja eladni, ami megy is neki, hiszen a nyolcbites stílus tökéletesre fejlesztésével messze ez minden idők egyik legszebb, legegyedibben festő játéka. Az Atari korszakot idéző karakterek és a korai konzolok sprite arzenálját imitáló stílus tökéletes harmóniában dolgozik együtt azzal a zenei anyaggal, aminél jobbat videojátékban egyszerűen lehetetlen találni. Nem csak, hogy önállóan is megállja a helyét, de van akkora húzóereje, hogy miatta el lehessen nézni a program összes hibáját.

A Swords & Sworcery játéknak talán kissé túlságosan egyszerű, a kirakatba rakható művészeti darabnak pedig nem eléggé változatos. Remek ötletekkel rendelkező, sok újjal próbálkozó kísérlet, amely csak egy hajszállal marad el attól, hogy megkerülhetetlen mérföldkőnek lehessen nevezni.



A TÖRVÉNY MÁSIK OLDALÁN

[ÍRTA JOHNBART]

Bilincsbe vernéd Nikót? Szeretnél mikuláscsomagot rakni Johnny Klebitz motorjára? Szívesen padlóra küldenéd Luist és a drogdíler haverjait? Ha igen, akkor olvass tovább, mert az LCPD járőröket toboroz, pár lelkes moddernek hála ugyanis immár a jófiúk oldalát is erősíthetjük, fenekestül felforgatva így a GTA IV alapkoncepcióját...

Bár a GTA-széria sikere elsősorban a virtuális bűnözőlétnek aládolgozó, következmények nélküli játékmenetének tudható be, jómagam mindig is kipróbáltam volna, hogy milyen lehet azon egyenruhás arcok bőrébe bújni, akik minden epizódban a felkoncolandó embertömeg jelentős százalékát adják (igen, a rendőrökre gondolok). Bár a GTA3-korszak Vigilante módjában már lehetőségünk nyílt saját kezünkbe venni a törvényt, a szolgálatra és védelemre készülők igényeit ez nem elégítette ki, elvégre a járőrkocsik ellopását és a sajátos öntörvénykezést ott sem igazán honorálta a jard (ez pedig a GTA IV-ben sem változott). A rendőri akciókban való részvétel így végül csak a muddereknek köszönhetően vált lehetővé: egyenruhát első ízben a San Andreas multiplayer modjában, a SAMP-ben ölthettünk magunkra, míg egyjátékos módban a GTA IV-ben tehettük meg ugyanezt 2009 tavaszán. A rendőrségi modok köré azóta szinte sajátos szubkultúra szerveződött: jelenleg két szórakoztató (bár tökéletesnek nem nevezhető) mod, két tematikus portál, és egy rakás addon áll rendelkezésünkre Liberty City közbiztonsági mutatóinak javításához. Kedvcsinálónkban eme (a GTA IV és az Episodes from Liberty City alá is elérhető) kiegészítőket vesszük górcső alá, hátha ti is kedvet kaptok a virtuális járőrözéshez.

LCPD BLUE

Kezdjük körképünket a két mod közül a régebbi portékával, a Team-NeO műhelyében 2009 áprilisa óta készülő Police Pursuittal. A www.policemod.com URL-ről lekapható mod címéből sejthetően az autós üldözésekre fókuszál: a feladatunk a diszpécsertől kapott bejelentések alapján, a radaron felbukkanó rosszarcúak levadászása. Ellenfeleink a rendőrségi statisztikák favoritjai közül kerülnek ki: gyorshajtók, drogdílerek, bankrablók, szökött fegyencek, vagy a mellettünk berosáló autótolvajok nyomába eredünk, akiket sarokba szorítva padlóra küldhetünk, vagy autónkba csomagolva az őrsre cibálhatunk, már ha sikerül a Glockunkat arcukba nyomva megadásra késztetni őket (ami azért Kalasnyikovot vagy RPG-t lóbáló ellenfelek esetén kicsit necces lehet). A rendőrségi erőforrások gyorsbillentyűk segítségével érhetők el: a ReadMe-ben listázott gombokkal üres járőrautót és társat kérhetünk, földi erősítést és légitámogatást hívhatunk, helyrepofozhatjuk autónkat, illetve szögesdrótot dobhatunk a mit sem sejtő gyanúsítottak elé.

Teljesítményünket a játék folyamatosan pontozza: a lelőtt és letartóztatott gonosztevők után XP-t, a szabálytalanságok (járdára hajtás, koccanások, tömeges gázolás stb.) után pedig pontlevonást kapunk. Bár eredményeinket hencegési célból feltölthetjük a csapat honlapjára is, pontjaink egyébként semmilyen kihatással nincsenek rendfenntartói munkánkra (tehát kollégáink akkor sem fordulnak ellenünk, ha minden bevetésünkön raklapnyi járókelő hullik el a gyanúsítottak mellett). Sajnos a mod nem igazán stabil: nálam 30-40 percenként rendszeresen csonttá fagy a legfrissebb (7.6d) verzió is, szóval remélem, hogy a kódon azért még takarítanak majd a srácok.

HARMADIK MŰSZAK

Lényegesen stabilabbnak, illetve gazdagabbnak bizonyult ugyanakkor a mindössze pár hónappal fiatalabb (2009 augusztusára datálható) LCPD First Response. Bár a jelenleg 0.95-ös verziónál járó mod sem szűkölködik autós üldözésekben, a Police Pursuit középpontjában álló elfoglaltság csak töredékét

A lelkes modder közösségnek hála Liberty City utcáit már nem csak feldúlhatjuk, de rendet is tehetünk, hogy ha éppen úgy tartja kedvünk

JÁRMŰCSERE

Bár az új autók telepítése nem nehéz, elsőre kicsit bonyolultnak tűnhet, hadd adjunk hát egy rövid leírást a járműcsere menetéről. A folyamathoz a SparkIV-et használjuk, amely bármely GTA-portálról beszerezhető. A program Browse gombjára kattintva kilistázhatunk minden moddolható GTA IV tartalmat: keressük meg közöttük bal oldalt a cdimages kategóriát, majd kattintsunk rá. Ekkor jobb oldalt megjelenik egy fájllista: kattintsunk ott duplán a vehicles.img fájlra, mellyel megnyitjuk a játékban fellelhető autók archívumát. A rendőrautók police, police2, noose, polpatriot, nstockade és pstockade néven futnak: mentsük el a wtd és wft fájljaikat az Export opcióval, majd az Import menüvel írjuk felül őket új autóink állományaival. Kattintsunk ezután a Save, majd a Rebuild gombra!

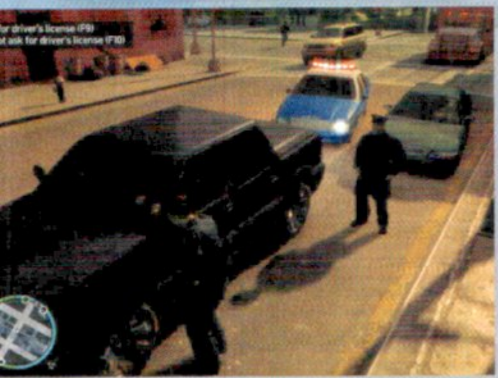
Olyan sokszor álltunk már a rossz oldalon, hogy igazi felüdülés rendőrnek lenni

képezi az LCPDFR-ben elérhető feladatoknak, jóval változatosabb rendfenntartói élményt kínálva így. A rádión beérkező bejelentések itt is központi szerepet játszanak, azok viszont nem merülnek ki az autóval menekülő csirkefogók elfogásában: mellettük gyalogos zsebtolvajokat, asszonyverő gazembereket, vagy épp boltot kiraboló bandákat is semlegesíthetünk (lőfegyverrel, sokkolóval vagy bilinccsel – utóbbi két esetben az őrsre is el kell fuvaroznunk a delikvenseket).

Járőrszolgálatunk alatt azonban a rádión érkező felhívásokon túl is bőségesen akad teendőnk: reagálhatunk a közelünkben véletlenszerűen felbukkanó táskalopásokra, átkutathatjuk a parkoló autók csomagtartóját (melyekben néha fehérporos, vagy élet kioltására alkalmas bizonyítékokba botlunk), mikuláscsomagot rakhatunk az üres járművekre, de bármikor lehúzhatjuk a forgalom renitensen viselkedő tagjait is egy kis forgalmi ellenőrzésre, hogy aztán a fedélzeti számítógépen lecsekkolt infók alapján rájuk vágjunk egy zsíros bírságot.

Utóbbit persze a hevesebb úrvezetők nem feltétlenül tűrik, és spontán menekülésbe és/vagy lövöldözésbe kezdhetnek – levadászásukhoz természetesen igénybe vehetjük a kollégák segítségét, mint ahogy a fegyveres rablásokhoz is bármikor nyugodtan riaszthatjuk a többi járőrt vagy a kommandósokat, ha nem bírunk a masszív túlerővel. Teljesítményünkről az LCPDFR is igen részletes statisztikát vezet (a lelőtt és letartóztatott csirkefogók mellett a forgalmi ellenőrzések és kiosztott bírságok számát is nyomon követi a program), melyet szintén feltolhatunk a készítők honlapjára; emellett azonban a mod félig-meddig multiplayer-kompatibilis is. A közös járőrözésnek az előfeltétele mindössze annyi, hogy mindenki ugyanazon addonokat használja, mint ami a szerveren is elérhető (bár az LCPDFR-t elvileg elegendő csak a hosztnak futtatnia), de eme feltétel teljesülése esetén is készüljünk fel a rendszeres fagyásokra.

Az LCPDFR tehát kellemesen változatos játékmenetet kínál, bár szintén nincs híján hibáknak: a Police Pursuittal szemben járművünket nem javíthatjuk meg, és nem kérhetünk újat miután elhagytuk az őrsöt, emellett a rádión beérkező küldetések is hajlamosak 30-40 perc után eltűnedezni (új feladatot ez esetben az Alt+F11 kombinációval kérhetünk). A fejlesztők ugyanakkor lépten-nyomon hangsúlyozzák, hogy a zökkenőmentes járőrözést csak más modok hiányában és a gyári autók jelenlétében garantálják – ez mindenesetre nem akadályozta a többi moddert abban, hogy saját kreálmányaikkal még szórakoztatóbbá tegyék a virtuális rendfenntartást.



JÁRULÉKOS FELSZERELÉS

Ezek közül minden bizonnyal az egyéni autók a legszembetűnőbbek: napjainkban a téma tematikus weboldalai (a www.lcpdfr.com és a www.gtapolicemods.com) flottára való rendőrautót kínálnak letöltésre, melyeket némi ügyeskedéssel (erről többet a kapcsolódó boxban) viszontláthatunk a GTA IV-ben is – mondanom sem kell, hogy egy ütősen kidolgozott Crown Victoria vagy Chevy Impala lényegesen élvezetesebbé teszi az intézkedéseket. A gépparkhoz szorosan kapcsolódó, a valósághűséget szintén elősegítő kiegészítés a GTAPolicemods.com-ról beszerezhető Emergency Lighting System (avagy ELS) mod: a jelenleg v6-os verziónál járó addon a GTA IV spártai fényhídjait cseréli szemnek kedves villogóeffektekre, miután pedig a jelenleg letölthető autók zöme ezzel kompatibilis karácsonyfa-fényhidakkal érkezik, beszerzése szinte kötelező, ha modernizálni szeretnénk járőrautóinkat. Nem maradnak hoppon azok sem, akiket zavar, hogy a jard Alderney államban is Liberty City rendőrautóit használja: az Area Livery Mod telepítésével a több skinnel érkező rendőrautók esetén beállíthatjuk, hogy az egyes autófestések a pálya mely részén jelenjenek meg (a szkript az LCPDFR.com-ról kapható le). Végezetül, a tökéletes rendfenntartói élmény biztosítása végett mindenképpen meg kell említenünk az IVDashCam modot, amely a reality-csatornák zsarukövetős műsoraiból ismerős szélvédő-kamerát adja hozzá szériatartozékként járőrkocsinkhoz (az addon szintén az LCPDFR.com-ról szerezhető be).

Mindez viszont tényleg csak a jéghegy csúcsa, a fentebb felsoroltak mellett számtalan egyéb hasznos kiegészítő áll rendelkezésetekre, ha a változatosság kedvéért a jófejek táborát erősítenétek Liberty Cityben – miután azonban az egyéni modok telepítése és használata igen gyakran nem várt kellemetlenségeket okozhat, a cikkhez tartozó boxokban röviden számba vesszük a leggyakoribb buktatókat, és segítséget nyújtunk, hogy hova forduljatok, ha valahol elakadnátok. Eredményes műszakot, járőrök!

112 – HA SEGÍTSÉG KELL

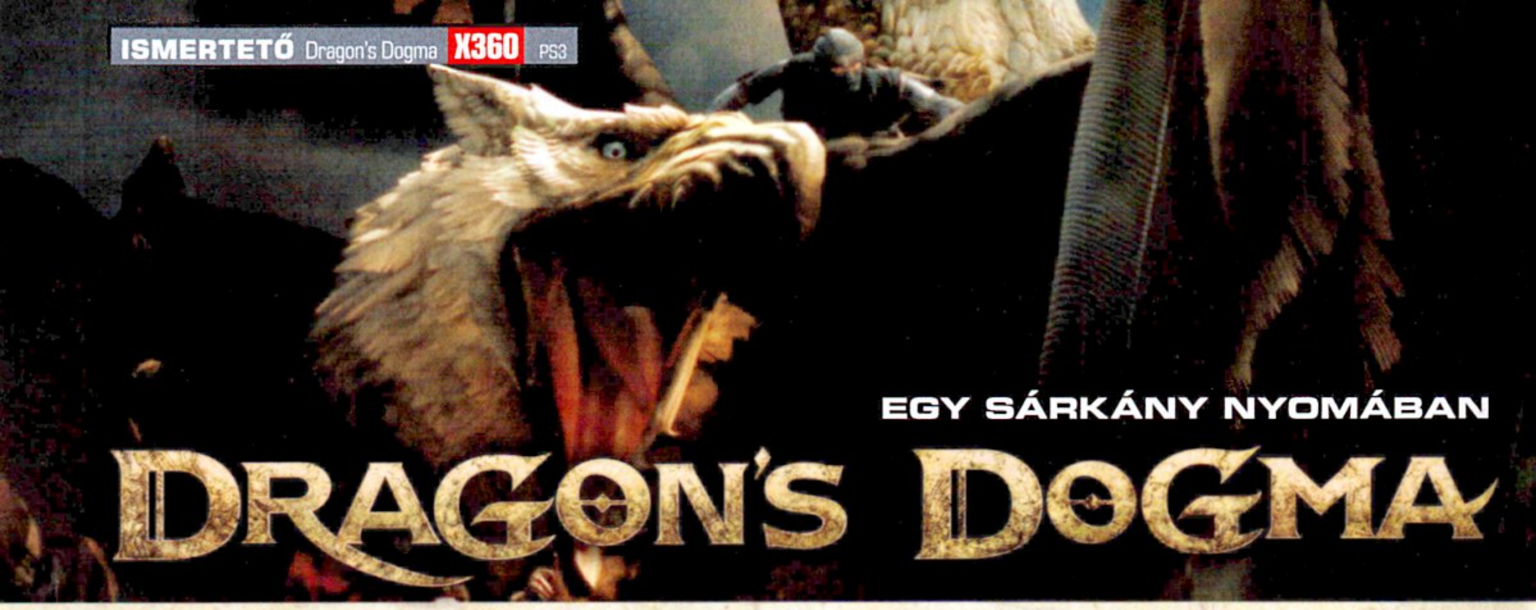
Bár a GTA IV-hez elérhető modoknak se szeri, se száma, a játék sajnos eléggé háklis a felhasználói modokra, amit válogatott üzenetekkel, hibákkal és fagyásokkal adhat tudtunkra. Alant a leggyakoribb problémákat és azok gyógyírjait vesszük számba.

Ha nem működik a feltelepített mod...
...akkor ellenőrizd, hogy a .NET Framework 4 és a Visual C++ 2010 telepítve van-e, illetve hogy van-e új .Net ScriptHook és ASI Loader szkriptaddon a GTA4 gyökerében. A Police Pursuit és az LCPDFR magától felrakja az utóbbi kettőt, így az ütközések elkerülése végett javallott frissen felrakott játékra telepíteni a modokat.

Ha új autók telepítése után csak taxikat látsz...
...akkor belefutottál a GTA IV legidegesítőbb hibájába, a taxi bugba. A problémát a forgalmat variáló szkriptekkel lehet kiküszöbölni, ilyen pl. a GTA4-Mods.com-ról beszerezhető Traffic Load, vagy az LCPDFR.com-ról lekapható Traffic Flow.

Ha a modok telepítése után a GTA IV rendszeresen fagy...
...akkor sajnos nincs biztos tippünk, bár valószínű, hogy a feltelepített modok és addonok ütköznek egymással. Ha ELS-kompatibilis autóid vannak, használj ELS v5-öt (mivel a v6-os build még erősen instabil), távolítsd el a grafikai modokat (mint pl. az iCEnhancert), rakd vissza a gyári autókat, ha pedig minden kötél szakad, telepítsd újra a játékot és a használt rendőrmodot. Ha semmi sem segít, kérj segítséget a fejlesztők fórumán: az LCPDFR hibái esetén készíts logot is a mod oldaláról lekapható G17 Media IV Diagnostics Toollal, és csatold azt a fórumtémádhoz!

Ez a sárga taxis 50 dollárral akarta kiszúrni a szemünket, ezek már azt sem tudják mi az igazi kenőpénz.



EGY SÁRKÁNY NYOMÁBAN

DRAGON'S DOGMA

[ÍRTA WILSON] **Több évtizednyi tapasztalattal a háta mögött száll be az új erőre kapó szerepjáték műfajba a Capcom. Indul a nagyipari szörnyvadászat és a világmegmentés, egy sárkány uralta királyságban, innovatív ötletek egész sorával.**

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
Capcom

MŰFAJ
akció-szerepjáték

MULTI
nincs

INFO

A korábban radar alatt mozgó japán fejlesztésű Dragon's Dogma 2012. május 25-én jelenik meg PlayStation 3 és Xbox 360 platformokra. A hazai kereskedelmi forgalomban 12500 forinttól lesz megvásárolható a játék.

A Dragon's Dogma a három hónapja tesztelt Kingdoms of Amalur fényében egy kicsit már elcsépeltnek ható felütéssel várja a játékost, hiszen akárcsak az EA RPG-jében, itt is meghalsz a játék ötödik percében. Egy ősi sárkány felébred a hosszúra nyúlt téli álmából, letáborozik az első tengerparti városban, majd a rátámadó falusiak egyikét elkapja és kitépi a szívét. A fantasy stílusban persze bármi megtörténhet, így nem csak túléled a fent ecsetelt nyitányt (hiszen te lettél „szívtelen"), de minden eddiginél erősebb, tettre készebb harcosként keveredsz ki belőle.
A nem túl sikeres kezdést követően aztán hamuban sült pogácsával, batyuval, és egy irgalmatlanul nagy karddal/varázsbottal/íjjal indulsz el a világ végéről, azzal a céllal, hogy jól elfenekeld a sárkányt, na meg a szívedet sem ártana visszaszerezni. A feladat nem egyszerű, a szárnyas dög messze van, az ellenfelek erősek, a rongyos falusi gönceiden és a rozsdás fegyvereden kívül semmid sincs, ráadásul egyedül vagy, mint az ujjad. Nem jó kilátások egy hősnek, még akkor se, ha a halált már kicselezte.

IN MEDIAS RES

Ez az állapot aztán csak újabb öt percig tart, lévén a Dragon's Dogma a japán játékokhoz képest szokatlan gyorsasággal terel rá a hőssé, és az igazi harcossá válás útjára. Ez persze a stílusból is ered, a faltól-falig akció-szerepjátékok nem arról híresek, hogy különösebben nagy hangsúlyt fektetnének váratlan csavarok, mozgalmas események, mélyen kidolgozott részletek megálmodására, és a helyzet most sem változik. Sőt, ha kizárólag a sztorit nézzük, meglehetősen rosszul járunk, mert pár történést leszámítva nem csak, hogy semmi új nincs benne, de az előadásmód miatt néha már a játékos érzi kínosan magát, ahogy figyeli a suta átvezető videókat és a karaktereket, akik a szöveghez egyáltalán nem passzoló ajakmozgással darálják el a mondanivalójukat. Nem jobb a helyzet az NPC-kkel történő beszélgetések során sem, hiszen ezek a részek csípőből hozzák a tíz évvel ezelőtti színvonalat az egy helyben álló, leginkább halottként viselkedő karakterekkel. A Dragon's Dogmát ezekért a megoldásokért nem lehet szeretni, szinte minden másért viszont igen.

Az egyik legintenzívebb játékélményünk az elmúlt hetekből a Dragon's Dogmás griff leterítése

Habár messze van a tökéletestől, a Dragon's Dogma a hibái ellenére is egy szórakoztató és addiktív akció-szerepjáték

SZÖRNYVADÁSZOK

Ott van rögtön a csapatépítés lehetősége, ami nemcsak, hogy nem opcionális, de annyira kötelező, hogy társak nélkül boldogulni szinte lehetetlen. Ez egy olyan világ, ahol minden bokor, minden sötét katakomba, minden árnyékos út banditákat és gonosz lényeket rejt. Leverni a legkevésbé sem egyszerű őket, hiszen mindig csoportban támadnak, sokan vannak, erősek, jól felszereltek, és mesterien pécézik ki a leggyengébbet és a legvédtelenebbet. Hogyan lehet ez ellen védekezni? Pawnokkal. Ők azok az NPC-k, akik kizárólag a harcért élnek, és akár a saját életük árán is hajlandóak nekimenni a szörnyeknek.

Különös és meglehetősen egyedi rendszerről van szó, mert nem kidolgozott karakterekről beszélünk, akik ilyen-olyan okokból szegődnek mellénk, hanem felbérelhető zsoldosokról, akiknek személyisége, élettörténete egyáltalán nincs, nem tréfálkoznak, nem keseregnek az élet dolgain, egyszerűen csak azt csinálják, amihez a legjobban értenek: csatáznak. Főpawnból mindössze egy lehet, ő viszont fejlődik, szintet lép, és ha el is esik a csatában, véglegesen soha nem tud meghalni.
A csapatba rajta kívül két másik ember is felvehető, ők azonban nem lépnek szintet, a nekik adott felszerelést örökre megtartják, a segítségkérésen, a követésen és az előrenyomuláson túl pedig semmilyen más utasítás nem adható nekik. Viszont ügyesen kihasználják a képességeiket, és pont úgy viselkednek, ahogy a kasztjuk diktálja.

PÁLYAVÁLASZTÁS

Kasztból márpedig meglehetősen sok van, a kínálatból mindenki, te, a főpawnod és az összes pawn is szemezhet. Az alap trió (a harcos, a varázsló és a stridernek hívott rogue) révén mindenki villámgyorsan megtalálhatja a magának tetsző megoldást, egy bizonyos szint elérése után pedig jöhet a

ÉS A PC-S VÁLTOZAT?

Cikkünk írásakor még nincs hivatalos információ a Dragon's Dogma asztali számítógépes verziójáról, de a PC Guru szerkesztősége már biztos forrásból értesült arról, hogy a PC-s társadalom sem marad ki a Capcom legújabb kardozós/sárkányos akció-szerepjátékából. Pontos dátumot ugyan még mi sem tudunk mondani, de az biztos, hogy a japán cég már beidőzítette a megjelenést, ami – ismervén a Capcom PC-s megjelenési taktikáját – legharabb a nyáron, legkésőbb az ősz folyamán várható. A hideg élelmet és italt mindenesetre már most készítsétek be...

Habár néha egyszerűbb egy kemény kardos legényt választani, a Dragon's Dogmában érdemes próbát tenni a varázsló kaszttal is. Higgyétek el, megéri!

Dragon's Dogma nyereményjáték!

A **Dragon's Dogma** hazai forgalmazójának, a **CNG.HU Kft**.-nek köszönhetően lehetőségünk adódott egy olyan nyereményjátékot indítani, amelynek keretében egy pöpec **Dragon's Dogma csomagot** sorsolunk ki az olvasóink között. A nyeremény tartalmazza a játék Xbox 360-as verzióját, egy, a játékhoz kapcsolódó extra letölthető tartalmat, továbbá egy posztert.

Ha szeretnél részt venni a játékban, akkor nem kell mást tenned, mint ellátogatni a **http://www.pcguru.hu/dogmajatek** webcímre, ott helyesen válaszolni egy kérdésre, és megadni az adataidat. Az eredményhirdetést a **PC Guru 2012/07**-es, júniusban megjelenő számában fogjuk közé tenni, a szerencsés nyertesnek pedig postai úton juttatjuk majd el a csomagot.

Vocation néven futó specializáció. Olyan alternatív fejlődési útvonalak ezek, melyek nem csak elmélyítik a foglalkozásokat, de keverik is azokat. Így lehet például íjászt csinálni, aki varázsol is, vagy mágust, aki még a tőrök használatában is jártas. Éppen ezért az egyik legfontosabb feladat a megfelelő csapat összeállítása, illetve a tagok folyamatos cseréje. Mivel a sima pawnok nem fejlődnek, ezért időnként új társak után kell nézni, hiszen az aktuális varázsló egy ponton túl már nem boldogul, az íjász nyilai egy idő után már egyáltalán nem sebeznek, a gyengébb szintű harcos pedig rendre elterül.

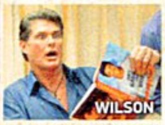
Bár a pawnok fejlődni ugyan nem fejlődnek, viszont tanulnak: gyakorlatilag példa nélküli a szerepjáték műfajban az, hogy a társak nem csak bírják és adják az ütéseket, de még arra is figyelnek, hogy kit és hogyan kell elintézni. A szörnyek kiismerhetőek, a folyamat pedig automatikus. A majdhogynem sebezhetetlen, gyíkszerű lényekről például kiderül, hogy a farkukat levágva szinte védtelenek, vagy ott a levegőből támadó griffmadár, aminél rájöhetünk, hogy a szárnya leégetése után, a tűzvarázslatok bevetését követően bizony már nem is annyira bátor – ha pedig ezek az információk megvannak, akkor a társaink a későbbiekben ehhez mérten fognak cselekedni. A tanulás ráadásul a helyszínekre is kiterjed, a pawnok idővel rájönnek, hogy merre érdemes menni, és hogy a küldetéseket miképp lehet végrehajtani.

MÉLYEBB RÉTEGEK

Egyedi, szinte sehol máshol nem látott ötletekből másutt sincs hiány. Elég csak megnézni a tárgykészítés és az alkímia rendszerét, amely több mint száz alapanyagot ismer (ezeket a mezőkön, kövek lábánál, vízesések és folyómedrek mellett lehet felszedni), szinte minden kombinálható mindennel, így a kezdetben haszontalannak tűnő gazról is kiderülhet, hogy azonnali gyógyulást hozó főzet készíthető belőle. A craftolás mélysége épp ésszel szinte felfoghatatlan, használata pedig létfontosságú, mert a harcok nehezek, az első pár órában egyáltalán nem ritka az azonnali elhalálozás,

Ugye ti sem gondoltátok, hogy a Dragon's Dogma című játékhoz nem fogunk sárkányos képet rakni?

ÉRTÉKELÉS



A Dragon's Dogma kettős érzéseket kelt. Egyrészt fantasztikus élmény a hatalmas szörnyekkel harcolni, és figyelni, ahogy fejlődnek a társaink, viszont ezzel szemben csalódást kelt a kidolgozatlan történet, és a világ, ami hatalmas ugyan, de nincs feltöltve élettel.

GRAFIKA:	80%
HANG:	70%
JÁTÉKÉLMÉNY:	85%

PRO

A minibossokkal való harc, a pawn rendszer és a craftingolás zseniális.

KONTRA

A gyorsutazás hiánya még sose volt ennyire fájó, és a szörnyirtós küldetésekből is lehetne kevesebb.

80%

így az életerő csík szinten tartása, a sebesülések, mérgezések és más nyavalyák orvoslása legalább annyira fontos, mint az ellenfelek legyőzése.

Utóbbi hatványozottan igaz a minibossokra, és ezek a lények egyértelműen a játék csúcspontjai. A Shadow of the Colossus és a Capcom-féle Monster Hunter hatása szinte azonnal tetten érhető, és az itteni megaszörnyek nem csak nagyok, de borzasztóan jól is bírják az ütéseket, ráadásul mindegyiket egyedi módon kell legyőzni. A trollok, küklopszok, griffmadarak, sárkányok alkotta tábor nyújtja a legnagyobb kihívást, nagyon észnél kell lenni, hogy milyen összetételű csapattal és miképp megyünk nekik. Az igazi ínyencség a hatalmas lények megmarkolása és megmászása, a testük szinte bármely pontjába beszúrható a kard vagy a tőr, így

fedve fel a gyenge pontjaikat. Viszont ezeket a gyengeségeket védik is rendesen, így ha valaki egy troll hátára mászik, ne lepődjön meg, ha az rögtön a földre veti magát, agyonnyomva a bátor, de szerencsétlen hőst.

KESERŰ SZÁJÍZ

A Dragon's Dogma korszakalkotó, zseniális játék lehetne, sok szempontból pedig az is, csakhogy a kép nem áll össze teljesen. Hiába a temérdek remek ötlet, a sok újítás, az innen-onnan átemelt elemek sokasága, emellé nem jár se történetet, se szépen kidolgozott világ. A játék birodalma ugyan hatalmas és szabadon bejárható, de igazi városból gyakorlatilag csak egy van, látni- és tennivalót pedig az sem nyújt. A tavernákban és más helyeken felvett küldetések 90%-a végtelenül unalmas nagyipari mészárlás, a maradék pedig gyámoltalan karakterek kísérgetése a világ végére. Mivel nincs gyorsutazás, minden misszió előtt, alatt és után 15-20 perceket kell gyalogolni, újra és újra, mindig ugyanazokon az utakon. A Dragon's Dogma ezért a zseniális ötletek és az addiktív játékmenet galacsinja, kissé monoton, kissé egysíkú tálalásban – ennél különlegesebb és szórakoztatóbb akció-szerepjáték viszont régóta nem érkezett a piacra.

Dragon's Dogma
Tippek, trükkök, tanácsok

[ÍRTA WILSON] Habár ez elsőre nem tűnik fel, a Dragon's Dogma messze összetettebb és fifikásabb, mint bármelyik nagykonzolos akció-RPG, ami az elmúlt évek folyamán megjelent X360-ra és PS3-ra. Mivel valódi segítséget a játék igen kevésszer nyújt, ezért a teszt során összeszedtük a legfontosabb tudnivalókat a bátor, de még zöldfülű kalandorok számára!

A HARCOS

Minden szerepjátékok legősibb kasztja, a legkönnyebben használható, legnagyobb támadóerőt képviselő karakter, aki acélpengével és pajzzsal ritkítja az ellenfél sorait. Azoknak érdemes őt választani, akik nem félnek beleugrani a harc sűrűjébe, és nem zavartatják magukat, ha az ütések jelentős részének felfogása miatt szinte folyamatos gyógyításra szorulnak. A harcos alaphelyzetben egykezes karddal és pajzzsal vág neki a világnak: ezek külön képességekkel rendelkeznek, így akár hat fajta támadó/védekező mozdulat is bemutatható. Ez a harcstílus minden helyzetben jó szolgálatot tesz, a pajzs jól visszaveri a támadásokat, a kard pedig bárki húsába belevág. Vocation váltásnál lovag, vagy egyfajta barbár is faragható belőle – utóbbi már csak kétkezes fegyvereket tud fogni, de szerencsére van olyan core skill, amely szinte elhanyagolhatóvá degradálja a beérkező fizikai támadásokat, így a folyamatos életvesztés problémája a háttérbe szorul.

A STRIDER

A rogue, magyar nevén kósza, itteni nevén Strider a klasszikus íjász, aki távolra nyilakat használ, közelharcban pedig tőrökkel védi az irháját. Középutas karakter, azoknak is örömet okoz, akik nem szeretnek a frontvonalban harcolni, és azoknak is, akik nem félnek testközelből a másik nyakára mászni – a Dragon's Dogmában ez szó szerint is érthető, mert nem csak a harcosok, de ők is fel tudnak pattanni akár egy troll hátára is. Az alap nyílvesszők száma végtelen, a különleges skilleknek hála akár 3, sőt, extrém esetben egyszerre 10 is ellőhető, vízszintesen és függőlegesen egyaránt. A Striderek a különleges nyílvesszőkkel tudnak igazán nagyot sebezni: az olajjal bekent akkor jön igazán jól, ha egy varázsló utána tüzet okád rá, mert így még a legnagyobb főellenfél teste is felgyújtható. Szerencsére ezek is könnyen előállíthatók, de a kovács se méri drágán őket. Tőrjeikkel szűk helyeken vagy nagy tömegben is boldogulnak, egy Striderrel szitává lyuggathatjuk még a legkeményebb bőrű rondaságokat is.

A MÁGUS

Ha a harcos a bevett karakter, akkor a mágus az egyetemes mészáros, aki mindig biztos távolból, a saját bőrét féltve tesz rendet az ellenfél soraiban. A Dragon's Dogmában mágusnak lenni még annak is élmény, aki amúgy ódzkodik ettől a kaszttól, mert az egyes varázslatok köré épített effektek döbbenetesen jól néznek ki. Az éjszaka sötétjén átvágó tűzlabdák és tűzfalak, a korbácsként használt villámlás, a repüléssel felérő levitáció nem csak jól néz ki, de rendkívül hasznos is. Mivel minden ellenfélnek megvan a maga gyengesége bizonyos elementálokkal szemben, ezért mágus nélkül boldogulni gyakorlatilag lehetetlen. Több fajta is lehet belőle, olyan, aki támad, olyan, aki inkább támogatást nyújt (a harcosok, striderek fegyvereire, lövéseire rakva tűz vagy épp jégsebzést) és van kifejezetten gyógyító is, aki visszatölti az életerőt, leszedi a mérgezéseket. A csapásokat egyik se bírja jól, viszont az általuk okozott sebzés olyan magas, hogy ők a játék legfontosabb karakterei!

CSAK ÓVATOSAN AZOKKAL A SKILLPONTOKKAL!

Elsőre ugyan csábítónak tűnhet elkölteni azt a jó esetben sok ezer Rift kristályt, amit a kalandok során szereztünk, azonban már az első csatában kiderülhet, hogy felesleges skillekre sikerült elpazarolni őket. A karakterfejlesztés a Dragon's Dogma egyik kiemelten fontos része, függetlenül attól, milyen kasztot irányít az ember. A megvásárolható skillek két csoportra oszlanak: passzívra és aktívra. A passzívak közé azok tartoznak, amik folyamatosan kifejtik az erejüket – lehet ez életerő, vagy az inventory kapacitásának növelése, gyorsabb íj betárazás, gyakrabban bevethető varázsige. Az egyszerre bevethető aktív képességek mennyisége limitált, ezért komolyan meg kell fontolni a vásárlást. A támadó skillek még ennél is korlátozottabbak, hiszen ott egyszerre maximum 3 lehet aktív. Viszont ezek fejleszthetők, így a strider akár egy tíz darabból álló nyílesőt is összehozhat, ami után kevesen maradnak talpon. Nem csak a karaktered, de a fő pawnod skilljeit is te vásárolhatod össze, így próbálj olyan kombinációt létrehozni, amivel ki tudjátok egészíteni egymás képességeit. Ha vocationt váltasz, a tanulást újra kell kezdened, de szerencsére gyorsan harcképessé teheted magad az új kasztodban is!

VÁLTOGASD A PAWNJAID!

Magányosan kalandozni egyáltalán nem szórakoztató, főleg egy olyan világban, ahol szinte még a bokrok is az ember életére törnek. A Dragon's Dogmában való portyázáshoz ezért csapattársak kellenek – a néha ingyen, néha drágán felbérelhető pawnokból kettő lehet a kompániánkban, azonban egyáltalán nem mindegy, hogy kivel is kötünk szerződést. Az ideális összeállításban van legalább egy mágus és egy harcos – utóbbi az ütéseket zömét adja és fogja fel, előbbi pedig varázslatokkal segíti a csapatot és irtja az ellenfél sorait. Értelemszerűen olyan társakat válassz magad mellé, akik tőled eltérő kasztot képviselnek. Fontos, hogy ne kötődj hozzájuk teljesen: mivel ők nem lépnek szintet, ezért akár egy óra leforgása alatt is okafogyottá válhatnak, ezért mindig ügyelned kell arra, hogy minimum 4-5 szinttel járjanak előtted a felbérlés pillanatában. Szerencsére a csere fájdalommentes, bár a nekik adományozott fegyvereket, páncélokat sosem kapod vissza. Ha mágust keresel, értsen a mérgezések, átkok eltüntetéséhez és lehetőleg tudjon bánni a tűzzel, a villámlás erejével; ha stridert, akkor legyen jártas az íjhasználatban; ha harcost, akkor olyat, aki magára vonja az ellenség figyelmét. Ne félj a váltogatástól: az életed, a túlélésed múlik rajta!

A CRAFTOLÁS MŰVÉSZETE

Gyorsan fel fog tűnni, hogy nem lehet úgy öt métert megtenni a Dragon's Dogma világában, hogy az ember ne botolna növényekbe, virágokba, kövekbe és más alapanyagokba. Kezdetben túl sokat nem lehet velük kezdeni, de a kísérletezés meghozza gyümölcsét: szinte minden kombinálható mindennel, így a stamina visszatöltő gombából extraerős főzet készíthető, a száraz ruhát kaviccsal megkezelve jó ellenállású anyag hozható létre. Fontos azonban észben tartani, hogy a leölt állatokból és szörnyekből felvehető húscafatok, valamint a gyümölcsök könnyen és gyorsan megromlanak, elfogyasztásukkal pedig kifejezetten barátságtalan mérgezés és fertőzés szedhető össze. Ezt elkerülendő érdemes a legfontosabb, romlandó árukat külön megvásárolható vákuumos tartóba átrakni, ahol végtelen ideig megőrzik szavatosságukat, így a frissen leszedett szőlő még egy hónap után is olyan fitt, üde és egészséges marad, mint újkorában. A magas élvezeti faktorral (értsd: sok HP-t és Staminát visszatöltő) bíró kombinációk gyors megtalálása a túlélés egyik záloga, mert gyógynövényből mindenhol akad, így drága főzetek vásárlása helyett érdemes a házilag gyártottakra támaszkodni.

HARCOLJ OKOSAN!

Talán nem kell külön tanácsként leírni, hogy ha sárkányt látsz, akkor fuss, de... de ha sárkányt látsz, akkor fuss! Kivéve, ha már minimum 40-50. szintű vagy, a csapatod pedig rátermettebb, mint az összes hollywoodi akciószínész együttvéve! A Dragon's Dogma főellenfelei bizony egyáltalán nem könyörületes lények: harcolj bárkivel is, biztos lehetsz benne, hogy hosszú és néha kínkeserves küzdelemnek nézel elébe. Éppen ezért fontos, hogy ésszel és ne nyers erővel küzdj, mert egyáltalán nem mindegy, hogy kit és hogyan is próbálsz a padlóra küldeni. Általános jó tanács, hogy használd a megragadás funkciót. Egy troll, küklopsz vagy kiméra hátán és nyakán csüngve jóval nagyobb kárt tudsz okozni, mintha a lábát vernéd. Ha olyan ellenfélbe botlasz, akinél fegyver van, akkor mindig a fegyvertartó kezének leamortizálásával kezd, hiszen így sok fejfájástól kímélheted meg magad. A páncélozott rondaságokról szerencsére lehámozható a borítás, azonban készülj fel arra, hogy minél közelebb kerül valaki a halálhoz, annál agresszívabbá, kiszámíthatatlanabbá válik. A trollok előszeretettel ugranak hátast, ha épp rajtuk vagy, megpróbálva agyonnyomni, a griffek pedig a karmaikat használják, hogy megragadjanak, és a levegőből pottyantsanak a földre. Gondoskodj arról, hogy mindig legyen egy mágus a csapatban, lehetőleg tűzsebzéssel, mert az szinte minden ellenfél ellen hatásos – a griffeket csak így, a szárnyuk leégetésével lehet a földön tartani. Ne féld megdézsmálni a készleteidet, a folyamatos istápolás rendkívül fontos, különösen, ha a csapat varázslója a támadást és nem a támogatást szereti.

ENCHANTOLJ, MEGÉRI!

Habár a megvásárolható fegyverek száma kifejezetten magas, a kovácstól megvásárolva őket pedig azonnal használhatóak is, ez még nem jelenti azt, hogy maximális hatékonysággal üzemelnek. Ne csak aranyat költs rájuk, de alapanyagot is, hiszen minden kovács képes arra, hogy enchantolja a fegyvereket, pajzsokat, páncélokat. Az enchantolás három lépcsőben zajlik, az elsőhöz még csak pénz kell, a második és a harmadik fokozathoz viszont már (sokszor nem éppen mindennapi) érc, vagy más tárgy. Rendkívül fontos és hasznos befektetés ez, hiszen ezáltal nem csak a fegyverek sebzése és ereje javul, de olyan extra képességeket is magukra ölthetünk, mint a mágikus támadások elleni védelem, az életerő növelése, az elementálokkal szembeni ellenállás, vagy a csapások, hárítások közötti várakozási idő lecsökkentése.

FIGYELJ A STÁTUSZOKRA!

Mivel még magas szinteken is viszonylag könnyen meg lehet halni, ezért nem árt, ha mindig tisztában vagy azzal, mikor érdemes elfutni, vagy azonnal gyógynövényért/gyógyitalért nyúlni. Ez különösen igaz a státuszokra, a klasszikus szerepjátékokból átemelt állapotokra, hiszen az ellenfelek egy része megvakít, belefojtja a varázslókba a szót, megrészegíti a harcosokat, vagy a saját oldalára állítja a társakat. Hogy épp melyik állapot aktív, könnyen észlelhető, hiszen remek effektek adják vissza a csapásokat: ilyenkor azonnal vedd be az ellenszert, vagy fuss minél messzebb, nehogy holtan végezd!

„NYUGTALAN ÁLMAIMBAN MINDIG LÁTOM A VÁROST...”

SILENT HILL DOWNPOUR

[IRTA CHOCHO] **A Silent Hill sorozat legújabb darabját egy tapasztalatlan cseh brigád, a Vatra Games szállította, s bár a Downpour jó eséllyel sosem lesz legenda, tisztességes iparosmunkának bőven megfelel.**

A Homecoming katasztrofális szereplése óta minden Silent Hill játékra ferde szemmel néztem. Oké, a Wii-s Shattered Memories kimaradt az életemből, igaz, önhibámon kívül. Akárhogy is, a cseh Vatra Games Downpourja a kezdetektől fogva hamis ígéretnek tűnt. Az egy dolog, hogy az egykor törzsgyökeres japán szériát egy teljesen tapasztalatlan európai csapatra bízta a Konami, de mikor az első képek és információk (például, hogy a kamera hátulnézetben követi a főhőst) alapján rögtön a Homecoming jutott a rajongók eszébe, sokan (köztük magam is) úgy vélték, hogy egy újabb elbaltázott próbálkozással kell szembesülnünk, ami tovább mélyíti az egykor nagyhírű széria sírgödrét. A bejelentés óta viszont eltelt két év, a játék megjelent, és ha nem is aranypecsétes, de tűrhető oklevelet kapott a Silent Hill-i levéltárban.

RÉMÁLOM A CSENDES DOMBON

A Silent Hill: Downpour főszereplője egy Murphy Pendelton nevű rab, akit épp áthelyeznek egyik börtönből a másikba. A rabszállító útja persze keresztezi Silent Hillt, s mivel Murphy lelkében épp elég sötét emlék szorong, a kocsi furcsa balesetet szenved, és hősünk a ködbe burkolózó városka külterületén tér magához. Sehol egy lélek, az utcán szörnyek garázdálkodnak, az a kevés ember pedig, akivel találkozunk, tuti, hogy nem normális. Ez persze mindennapos Silent Hillben: a város afféle tükörképe a bűntudatnak, így ha valaki olyan téved ide, aki képtelen szembenézni saját tetteivel, kellemetlen meglepetésekre számíthat. Ezeket persze nem áll szándékunkban előre ellőni, legyen elég annyi, hogy Murphy is kénytelen a kísérteties város szabályai szerint játszani, ha életben akar maradni. Minden kérdés újabb kérdést szül, a válaszok pedig vagy végleg homályban maradnak, vagy csak jóval később, a játék végén kerülnek napvilágra. Maga a történet kifejezetten élvezetes lett, a klasszikus Silent Hill trilógia szintjét ugyan nem éri el, de Murphy érdekes főhős, és annak ellenére is szimpatikus, hogy a bevezetőben halálra ver egy védtelen embert. Hogy miért teszi ezt, és egyáltalán mit keres a sitten? Idővel minden kiderül.

EGY GYILKOS ESZKÖZTÁRA

A Downpour alapvetően igyekszik tradicionális Silent Hill élményt nyújtani. Már rögtön a játék indításakor el kell döntenünk, hogy milyen nehézségi szinten futunk neki a városnak, és ahogy régen, úgy most is kétféle beállítás létezik: az egyik a logikai feladványokra, a másik a harcra vonatkozik. Előbbit normálra érdemes tekerni, de ha van köztetek kalandjáték-veterán, vagy igazi Silent Hill fanatikus, akkor ne habozzatok, induljatok nehéz szinten, garantált a kellő agytorna. Ami viszont a harcot illeti, a legokosabb könnyűre állítani és úgy hagyni. Ahogy a korábbi részekben, a Downpourban is tragikus lett a küzdelem mechanikája: ellenfeleink jóval erősebbek nálunk, és bár minden sarkon találunk valamit, amivel ütlegelhetjük őket, a borzasztó irányítás és az eleve elbaltázott harcrendszer miatt magunknak teszünk szívességet, ha elfelejtjük a normál és nehéz beállításokat (utóbbiért egyébként achievement jár a mazochistáknak).

Valahol érthető, hogy ezen miért nem változtattak eddig, hisz a Silent Hill játékok sosem a harcról szóltak, legtöbbször simán elmenekülhettünk a szörnyek elől. Ezt az esetek többségében most is megtehetjük, viszont így is akad pár szakasz, ahol kénytelenek vagyunk erőszakhoz folyamodni, sőt, a játék utolsó helyszíne sportot űz az újjáéledő ellenfelekből. Bár vannak lőfegyverek, kellő erővel, de lőszert alig találunk a városban, így az a legokosabb, ha a nagyobb ellenfelekre és főszörnyekre tartogatjuk őket. És ha már bossok: sajnos egyetlen lényt leszámítva mindegyik ötlettelen és egyszerű, sőt, valódi főellenfélből csak kettő van, a többi afféle miniboss. Ráadásul átlagos zombiszerű fertelmeket sorakoztat fel a Downpour, akik sokszor túl antropomorfak ahhoz, hogy valódi viszolygást

ADATOK

KIADÓ
Konami

FEJLESZTŐ
Vatra Games

MŰFAJ
horror-kaland

MULTI
nincs

INFO

A Silent Hill: Downpour a második HD-konzolokra (Xbox 360, PlayStation 3) kiadott Silent Hill. A játék Xbox 360-ra és PS3-ra érkezett, PC-s verzióról egyelőre nincs hír.

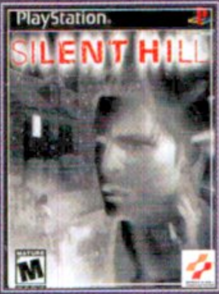
Séta a múltba

Akik játszottak a Silent Hill 4: The Room című résszel, bizonyára emlékeznek a főhős, Henry elbarikádozott ajtajára. Nos, a titokzatos 302-es lakás a Downpourban is helyet kapott, igaz, az eredeti helyszín Ashfield városában található. Hogy rálelјünk a másolatra, a Lansdale Ave-en kell megkeresnünk egy tűzlétrát, majd bemászni az ablakon.

Hátborzongató helyszínekben és vérfagyasztó pillanatokban ezúttal sem lesz hiány...

A CSÖND HANGJAI, AVAGY A SOROZAT LEGJOBB RÉSZEI

A Silent Hill sorozat 1999-ben kezdte pályafutását Playstationön, az elmúlt több mint tíz év alatt pedig legalább annyi szép emlékkel gazdagított minket, mint ahányszor csalódást keltett. A legjobb pillanatait persze a Konami Team Silent csapatának köszönheti: a sajnos azóta feloszlott brigád az első négy rész felett bábáskodott, melyek közül a felsorolt három epizód instant klasszikussá vált...



SILENT HILL
Harry Mason csalódott író, aki felesége halála után kislánya, Cheryl unszolására érkezik Silent Hillbe, hogy közösen vakációzhassanak. Az idillt autóbaleset töri meg, Cherylnek nyoma vész, Harry pedig a ködös szellemvárosban találja magát.

SILENT HILL 2
James Sunderland átlagos fickó, aki egy nap levelet kap rég nem látott feleségétől, hogy találkozzanak kedvenc üdülővárosukban, Silent Hillben. A bibi ott van, hogy James neje már rég meghalt. Hősünk útra kel, hogy szembenézzen a végzettel.

SILENT HILL 3
Heather Mason, Harry 17 éves lánya, akit apja féltő gonddal nevel, nehogy valaha is fény derüljön a személyét övező titokra. Egy nap aztán elszabadul a pokol, Harryt a lakásán megölik, Heather pedig bosszút esküszik a Rend orgyilkosa ellen.

keltsenek – búcsút inthetünk tehát a sorozat védjegyének számító, felismerhetetlenül groteszk rémeknek. Csalódást keltők még a játék scriptelt menekülős szakaszai, amik a történet bizonyos pontjain elkerülhetetlenek. Ilyenkor nem tudunk harcolni, csak futni abban a reményben, hogy nemsokára megtaláljuk a kiutat a látszólag végtelen labirintusból. Az első alkalom izgalmas, a második unalmas, a sokadik frusztráló – mintha elfogyott volna a kreativitás a játék utolsó óráira.

TÚLVILÁG

A harc rossz, a szörnyek átlagosak, a játék vége fárasztó... de akkor mi jó? A válasz a Downpour hangulatában keresendő, ami szinte tökéletes lett. Ahogy megérkezünk a városba, érezzük, hogy ez bizony az a Silent Hill, amit oly sok éve magunk mögött hagytunk. Az atmoszféra egy pillanat alatt beszippant, és a kellemes érzést csak tovább mélyíti, hogy a sorozat híres puzzle-jei most is visszaköszönnek. A logikai feladványok biztosítják a Downpour legjobb pillanatait: nem frusztrálóan nehezek, így kerülve el, hogy kiessünk a ritmusból, de mégis akad bennük kihívás, elérve, hogy büszkeség töltsön el, ha megoldottuk őket.

Tovább javítja az összképet, hogy a város nagy része szabadon bejárható, sőt, sok épületbe úgy is bemehetünk, hogy a sztori szerint nincs ott semmi dolgunk. Ezeken a helyeken mellékküldetéseket vehetünk fel, melyeket Murphy gondosan lejegyez naplójába – sok opcionális feladat létezik, és mindegyik pazarul illeszkedik a játékba. Kár, hogy a végkifejlet szempontjából nincs jelentőségük, az ötféle befejezést kizárólag a sztori

ÉRTÉKELÉS

A Silent Hill: Downpour tipikus rétegjáték: a sorozat rajongóinak tetszeni fog, hogy a készítők igyekeztek tisztelettel adózni az elődöknek, az újoncok viszont nem értik majd, miért is volt akkora szó a Silent Hill hajdanán. A játék mindenesetre nem rossz, reméljük, a folytatás csak tovább javul majd.

GRAFIKA	60%
HANG	90%
JÁTÉKÉLMÉNY	70%

PRO
A hangulat a régi, a sztori jó, és a logikai feladványok is egy szebb kort juttatnak eszünkbe.

KONTRA
Technikailag nincs a toppon, és sajnos a játék végére kicsit elfárad a formula.

75%

Hiába fegyenc, akinek vér tapad a kezéhez, így is szimpatizálunk a főhőssel

alatt hozott döntések alapján kapjuk. Ez új elem a Silent Hill sorozatban, de a beillesztés végeredményben sikeresnek mondható. Egyedül azt sajnálhatjuk, hogy a döntéseink csak közvetve hatnak a történetre: a befejezést befolyásolják, de az aktuális eseményeket nem.

FESZES VÍZTÜKÖR

A Downpour az Unreal Engine 3.0-t használja, de korántsem profi módon. Lerí a játékról, hogy a csehek nem értettek maximálisan a motorhoz, ezért ahelyett, hogy reális grafikát teremtettek volna, inkább igyekeztek stílusosak maradni. Ez a lények estében nem működött, de a környezetet nem érheti negatív kritika, hisz minden egyes épület, tégla, vagy vérfolt jó helyre került. A textúrák kissé életlenek, a karaktermodellek így is jól mutatnak, a speciális effektekkel pedig semmi baj nincs, bár tény, hogy kiemelkedő minőségről itt sem beszélhetünk. A teljesítmény miatt persze csóválhatjuk a fejünket: a játék általában jól fut, de lesznek pillanatok, amikor érezzük, hogy nincs meg a zavartalan játékélményhez szükséges 30 fps. Még szerencse, hogy Jamaoka Akira távozása után sikerült ügyes zeneszerzőt találni, így legalább a hanghatásokkal nincs gond. Sőt, a szinkron kifejezetten remek, a zenéért pedig a Dexter című tévésorozathoz is komponáló Daniel Licht felelős, aki ahelyett, hogy másolta volna Jamaokát, inkább saját hangbirodalmat épített. Jól tette, a hanganyag terén a Downpour teljes mértékben megfelel az elvárásoknak.

A Silent Hill: Downpour nem ér a klasszikus részek nyomába, de a gyatra Homecoming után igazi felüdülés játszani vele.

BELEFULLADUNK?

A Silent Hill: Downpour messze nem tökéletes, sok hibája van, ám ezek egyike sem rombolja oly mértékben az élményt, hogy pár hónap múlva, amikor lemegy a játék ára 7-8 ezer forintra, ne váljon ajánlhatóvá a horror rajongók számára. A Silent Hill sorozat kedvelőinek persze rögvest kötelező anyag, már csak azért is, mert süt belőle a franchise iránti szeretet. A Vatra egyelőre tapasztalatlan és ügyetlen, de már a Downpourból is látszik, hogy van bennük potenciál, tisztelik a Silent Hill játékok hagyatékát, és nem akarják feltétlenül modernné varázsolni a szériát (ne feledjük, a Homecoming is e ponton csúszott el). Hosszú távon jó helyen lehet náluk a sorozat, feltéve, ha a játék siker lesz, és a Konami nem hoz még egy illogikus döntést, felborítva ezzel az univerzum egyensúlyát. Az utolsó kérdés, ami hátra van, a PC-s verzióval kapcsolatos. Nos, jó lenne azt írni, hogy jön, de egyelőre ennek semmi jele.

ÜGYESEN, KÉT KERÉKEN

TRIALS EVOLUTION

[ÍRTA KRYSS] **A Trials Evolution az elmúlt évek egyik legfapadosabb és egyben mégis legkomolyabb Xbox Live Arcade címe. A kezdetben egyszerű ügyességi játék egy rendkívül komoly világgá alakult át, ráadásul közösségi funkciókkal és multiplayerrel is kibővült.**

Kötve hiszem, hogy a RedLynx csapata sokak számára lenne ismerős. Legalábbis a Trials HD és a Trials Evolution előtt biztosan kevesen hallottak a helsinki illetőségű fejlsztőkről, akik 2000-es alapítás óta meglehetősen sok játékot tettek le az asztalra. Természetesen nincs ezzel baj, hiszen a legtöbb általuk elkészített cím valóban az abszolút felejthető kategóriába tartozott. Meglehetősen sok platformon tették próbára magukat, hiszen a PC-től kezdve a Nokia N-Gage-en át egészen a WiiWare-ig jutottak, azonban átütő sikert csak a 2009-ben megjelent Trials HD hozott, ami az Xbox Live Arcade-en volt elérhető. Természetesen ez a játék sem az eredetiségével tűnt ki a többi közül, hiszen korábban PC-re már elkészítették a Trials 2: Second Editiont, ami ugyan bizonyos szinten elismert játék lett (a maga 80-85%-os értékelésével mindenképpen a minőségi címek közé tartozott), ám mégis hiányzott hozzá az a plusz löket, ami a magasba repítette volna a fejlesztőcsapatot. Azt nehéz lenne megmondani, hogy miért éppen Xbox Live Arcade-en kezdett el működni az, ami korábban csak mérsékelt érdeklődést váltott ki a játékosokból, de ha keresnünk kellene valamilyen okot, akkor mindenképpen arra tudnánk fogni, hogy a program jó helyen (az egyszerű, olcsó, viszont nagyszerű játékokat biztosító Xbox Live-on) volt jó időben (Summer of Arcade promóció 2009 nyarán). A sikert kiválóan mutatja, hogy a Trials HD-t mind a mai napig az egyik legjobb XBLA címként tartják számon, és a játék az elmúlt 3 évben több mint kétmillió letöltést produkált. Ez pedig nem kis teljesítmény.

Eladási rekord

A Trials Evolution rövid időn belül hihetetlen népszerűségre tett szert. Április 18-án, a megjelenés napján nem kevesebb, mint százezren szerezték be, és a roham olyan hatalmas volt, hogy a szerverek nem is bírták a terhelést. Az eredmény persze nem ezért emlékezetes, hanem azért, mert a Trials Evolution ezzel megdöntötte az egynapos eladási rekordot az Xbox Live-on.

MODERN ELMA

Azt, hogy miért tudunk csakis legekben beszélni a sorozatról, röviden leírható: az egyszerűsége a legfőbb bája. Nem kell hozzá semmi más, csak négy gomb és egy kis türelem. A játék alapjait nézve sokkal inkább hasonlít egy böngészőben játszható flashjátékra, mint egy valóban komoly címre. Stílusmintának a 2000-es Elasto Maniát tekinthetjük, azzal az apró külön különbséggel, hogy itt nem kell almákat gyűjtögetni. Azon fiatalabb játékosok, akik esetleg nem ismernék az említett címet, röviden bemutatnánk, hogy miről is van szó: adott egy motorkerékpáros versenyző, akit az akadályokkal telitűzdelt pályán kell végigterelgetnünk. A feladatot nehezíti, hogy mindezt meglehetősen jól és bizony sokszor szemét módon kidolgozott arénákban kell végrehajtanunk, ahol – néhány pályát kivéve – a fizika szabályai vannak érvényben. Természetesen a gyorsaság és az így elért időeredmény számít az elszámolásnál, de gondolom azzal nem lövök le egyetlen poént sem, ha megsúgom, hogy sok esetben a lassú haladás könnyebb és gyorsabb célba érést eredményez. Az ellenőrzőpontokkal gazdagon telitűzdelt pályákon természetesen bármennyi

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
RedLynx

MŰFAJ
ügyességi versenyjáték

MULTI
van

INFO

A Trials Evolution 2012. április 18-án jelent meg kizárólag Xbox 360-ra. A játék az Xbox Live rendszeréből tölthető le 1200 MS pontért, ami nagyjából 5500 forintnak felel meg.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

GYORS START

Leginkább a többjátékos mód során lesz szükségünk arra, hogy gyorsan startoljunk. Már rögtön az indulásnál értékes másodperceket takaríthatunk meg, ha az analóg kart jobbra nyomva, vagyis motorosunkkal előre dőlve vágunk neki az első lejtőnek. Sok esetben olyan, mintha egyenesen kilőnének bennünket az ágyúból, tehát semmiképpen nem haszontalan ezt az apró trükköt alkalmazni.

ISMERD A PÁLYÁT

A Trials Evolutiont fel lehet fogni könnyed motorozásnak, valamint kőkemény versenyzésnek is. Ha számunkra inkább az utóbbi a szimpatikus, akkor erősen ajánlott, hogy az online versenyek előtt gyakoroljunk sokat, és ismerjünk ki minden egyes ugratót. A legtöbb pályának megvan a saját ritmusa, amit ha jól elkapunk és végig tartani tudunk, akkor garantált az első hely.

EGYENSÚLYBAN

Ahhoz, hogy minden pályát teljesíteni tudjunk (ami egyébként meglehetősen komoly kihívást jelent), meg kell tanulnunk bánni a motorunk egyensúlyával. Abban az esetben, ha már megfelelő módon tudunk játszadozni a gázzal és a fékkel, fordítsunk kellő energiát arra, hogy az adott kétkerekűt is kiismerjük, amivel képesek leszünk menteni a reménytelennek tűnő helyzeteket is.

Ebben a játékban, akár még a függőleges falon is fel lehet motorozni. Sőt, nem lehet, hanem kell!

újrakezdéssel végigmehetünk, viszont az így felhasznált segítségek száma, valamint az idő azok, amelyek meghatározzák a végül bezsebelendő – értelemszerűen arany, ezüst és bronz – medálokat. Az irányítást tekintve nem lesz bonyolult dolgunk, hiszen van egy gáz, egy fék, valamint előre- és hátradőlés, amivel az egyensúlyunkat tudjuk szabályozni (akár a levegőben is). A játéktér kétdimenziós, viszont minden más teljes 3D-ben jelenik meg, így kapjuk meg azt a hatást, aminek köszönhetően úgy érezzük, hogy nem egy lecsupaszított játékkal van dolgunk.

ÚJABB BOMBA

A Trials Evolution a nagysikerű elődje minden pozitív tulajdonságával rendelkezik, ami mellé még érdekesebb és még jobban kidolgozott pályákat, valamint új játékmódokat is kapunk. Azt, hogy mennyire sikerült jól a játék, úgy gondolom nagyszerűen jelzi, hogy a PC Guruban két oldalon írunk egy kizárólag Xbox 360-on elérhető, letölthető címről.

A Trials Evolution három fő részre tagolódik: megtaláljuk a karrier módot, a többjátékos részt, valamint a Track Central nevezetű

VÁLTOZATOSAN

Azon, hogy bizonyos idő elteltével se fulladjon unalomba a játék, nagyon sokat segítenek a mesteri precizitással összerakott pályák, amelyek amellett, hogy változatosak, még a látványt tekintve is abszolút az első osztályba tartoznak. Egyszer a felhők között, máskor egy lerobbant gyárépületben, majd egy zöldellő dombon fogjuk gyűjteni a kilométereket. Természetesen mindegyik úgy van kialakítva, hogy a lehető legtöbbet szenvedjünk vele, de ez az egyetlen olyan játék mostanság, amire nem tudunk haragudni, bármennyire is szivatós. Ez leginkább annak köszönhető, hogy csakis a saját türelmünkön múlik a sikerünk. A bevezetőben egy mondat erejéig utaltam rá, hogy ne gondoljuk azt, hogy a Trials Evolution egy versenyjáték. Bár a stílust tekintve hajlamosak lehetünk látat-

A Trials Evolution játékmenete ugyan egyszerű, mint a szeg, de pont ettől lesz hihetetlenül addiktív és élvezetes az egész

szekciót. A single player a klasszikus recept szerint készült, így kapunk egy csomó pályát, amelyeket szépen sorban teljesítenünk kell. Eleinte ezek alig néhány másodperces szakaszokat foglalnak magukba, viszont ahogy haladunk előre, úgy lesznek egyre hosszabbak és összetettebbek az arénák. A különböző „csomagokba" gyűjtött versenyek mellett bizonyos részek után jogosítványt is kell szereznünk, amire az újabb motorkerékpárok elérhetősége miatt lesz szükségünk. Az itt kapott feladatok többnyire tutorial jellegűek, vagyis arra vannak kihegyezve, hogy megtanuljunk használni egy adott kétkerekűt. A karriermód során rendkívül fontos lesz a különböző kategóriákba rendezett járművek ismerete, mivel míg az egyik pályán a gyorsabb motorra lesz szükségünk, addig a másikon inkább a nagyobb távolságok átugratására alkalmas járművet kell választanunk.

lanban is ide sorolni, viszont ennek ellenére a RedLynx legújabb fejlesztése leginkább ügyességi programnak felel meg.

KÖZÖSSÉGI ÉLET

Kétségtelen, hogy a gyorsaság szintén fontos, viszont erre leginkább a többjátékos módban lesz szükségünk. Az Xbox Live-os multiplayer legfőbb pozitívuma, hogy nagyon gyorsan működik, így alig néhány másodperccel a keresést követően már játszhatunk is. A klasszikus, idő elleni versenyeken felül akár fej-fej melletti kihívásokra is lehetőségünk nyílik, ahol négy különböző síkon zajlanak a viadalok. Fordulónként két pályán, pályánként pedig két versenyen kell gyűjtögetnünk a pontokat, melyek aztán a végelszámolásnál kerülnek összesítésre. Szintén jó hír, hogy az online multi mellett helyi, lokális játékra

HOGYAN TOVÁBB REDLYNX?

Kevesen tudják, de a finn RedLynx napjaink egyik legtermékenyebb játékfejlesztője. Nevükhöz több mint száz játék köthető, gyakorlatilag már minden platformon dolgoztak: PC-re, PS3-ra, X360-ra, PSP-re, DS-re és Macintoshra egyaránt készítettek programokat. A mennyiséget pár éve szerencsére minőségre cserélték, az pedig szinte biztosnak látszik, hogy a jövőben se térnek le erről az útról. Már csak azért sem, mert tavaly ősszel hivatalosan is csatlakoztak a Ubisofthoz, így az Evolution lehet az utolsó X360 exkluzív játékuk. Mihez kezdenek ezután? Remélhetőleg nem csak PC-s Trials epizódot készítenek majd, hanem valami más, új sorozatba is belevágnak.

Egy kis tűz nem lehet akadály, ha más nem, hát gyorsan akarsz majd a célba érni, ha ég a gatyád

ÉRTÉKELÉS

A rendkívül addiktív Trials Evolution minden egyes elemében jobb lett az elődjénél. X360 tulajdonosoknak kötelező vétel, nincs ellenvetés!

GRAFIKA: **90%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

Elképesztő pályák, élvezetes játékmenet, fürge és szórakoztató multiplayer.

KONTRA

Kisebb, a játékmenetet számottevően nem befolyásoló grafikai hibák.

90%

is lehetőségünk nyílik a barátainkkal, ami szerencsére nem osztott, hanem egy képernyőn zajlik.

Bár a szavatossággal biztosan nem lesz probléma, fontos megemlíteni a Track Central szekciót is. Itt értelemszerűen megtaláljuk a szinte korlátlan lehetőségeket biztosító pályaszerkesztőt, ami mellett keresni is tudunk a mások által készített arénák között. Szűrhetünk az értékelések szerint, esetleg a fejlesztők által ajánlott pályákat is letölthetjük, és néhány gombnyomás után máris kipróbálhatjuk azokat. A legelképesztőbb egyértelműen a Super Mario Trials nevű darab.

CSAK 1200 PONT?

Tekintve, hogy a Trials Evolution milyen áron érhető el és mit nyújt, úgy hisszük nyugodt szívvel állítható hogy kötelező vétel. Az Xbox Live Arcade mezőnyéből magasan kiemelkedik, és tényleg csak nehezen lehet hibát találni benne. Az ütős látvány mellett végig képes a 60 képkocka/másodperc értéket megtartani, csak egyes esetekben fordulhatnak elő olyan apró és egyáltalán nem zavaró grafikai bugok, mint mondjuk a képtöredezés, vagy a textúrák lassú betöltése. Felesleges belekötni, élvezni kell és gyűjteni az aranyat!

LASSAN, DE BIZTOSAN

Nem az ész nélküli száguldozás, hanem sokkal inkább a lassabb, de megfontoltabb haladás fog sikerre vinni bennünket. Tény, hogy vannak olyan pályák, ahová nem árt a plusz lóerő, viszont az esetek többségében mégis inkább a lendületes motorozás ajánlott. Az ugratók is egy adott ütem szerint vannak kialakítva, így ha ráérzünk erre, akkor az már fél sikert jelent.

INKÁBB A MÁSIK

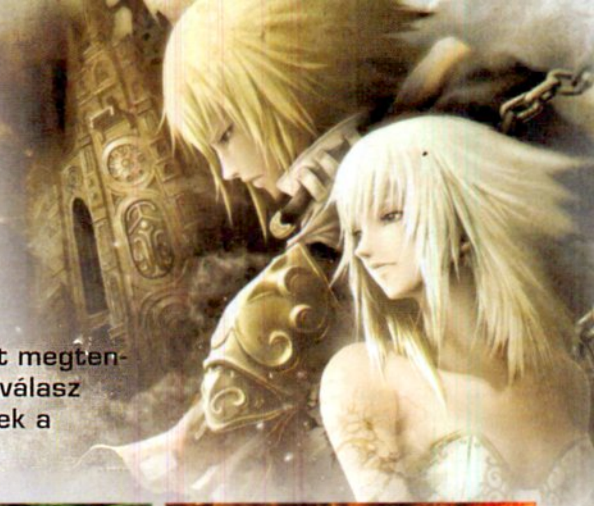
A teljes cikkben már ecsetelgettük, viszont itt muszáj még egyszer, külön is kiemelni az egyik legjelentéktelenebbnek tűnő, valójában pedig az egyik legfontosabb dolgot, miszerint adott stílusú pályáknak csakis adott kétkerekűvel érdemes nekivágni. Vannak kimondottan a gyors pályákra alkalmas járművek, amelyek nem használhatóak a nagyobb, helyből történő ugrásokra.

ELSŐRE NEM MEGY

Ez az az íratlan szabály, amit milliószor meg fogunk sérteni: először ismerjük ki és menjünk végig a pályán, majd csak utána próbálkozzunk meg az arany medál megszerzésével. Tényleg az a legnehezebb, hogy türelmesen, ellenőrzőpontról ellenőrzőpontra végigjárjuk az egyes szakaszokat, és csak ezt követően hajtsunk rá a jobb időeredményre. A Trials Evolutionben a türelem sikert terem.

NINCS HATÁR

A Track Central menüpont alatt megtalálható pályaszerkesztő szintén lehetőségeket rejt. Egyrészt ugyebár ott vannak a már-már brutális kihívást jelentő arénák, amelyek tényleg a profiknak készültek, másrészt viszont találunk abszolút kreatív megoldásokat is. Főként a „RedLynx Picks", azaz a fejlesztők kedvencei között érdemes mazsolázni, hiszen itt vannak a legelborultabb ötletek.



SZERELEM UTOLSÓ SZÖRNYIG

Pandora's Tower

[ÍRTA MIDNITE] **Aki fülig szerelmes, könnyen mondja azt, hogy „bármit megtennék érted". Ám vigyázni kell az ilyen kijelentésekkel, ugyanis a válasz néha az, hogy: „tessék, itt van 13 torony, öld meg mindegyiknek a szörny-mesterét és hozd el a még friss húsukat!"**

Nem tudom, mit is várhatnék egy átlagos japán RPG-től. Mármint tényleg, ismeretlen előttem a zsáner. Normális dolog, hogy a főhős szerelmes pillantásokkal nézi, ahogy a csápokat növesztő királylány gennyes, lila béldarabokat tömköd öklendezve az arcába? Alaptétel bízni a nyomorék banyában, aki a hátán egy elsorvadt vénembert jóformán ékszerként hord? Rendben van az, hogy a lassan mutáns oktopusszá átalakuló nőci, akiért életünket kockáztatva irtjuk a pokolbéli rusnyaságokat, a románc érdekében külön elvárja, hogy ajándékokkal halmozzuk el? Mert a Pandora's Towerben ezen dolgok oly természetesek mindenkinek, hogy elkezdtem fontolgatni, talán mégis ők a normálisak, és én vagyok helikopter.

A SZERELEM VAK, SÜKET ÉS HÜLYE IS

Történetünk szürrealista színdarab. Elátkozták a szépséges Elenát, aki ennek hatására hirtelen kevésbé szép csápokat növeszt a vállából, s emberi csigaként lila szmötyicsíkot húz maga után. Mikor a falubéliek (teljesen érthető módon) vasvillával és ásóval próbálnák „meggyógyítani" Elenát, beviharzik a bátor Aeron. Főhősünk elmenekíti szíve hölgyét és a Mavda nevű, segítőkész kereskedő-szipirtyót a közeli Obszervatóriumba. Mavda szakértője mindennek, a fegyverektől egészen a varázslásig, csak sajnos egy sikítófrászt okozó félhullát hord a hátán, ami miatt eddig nem kérték a segítségét. Aeron elárulja, megtenne bármit, hogy az átkot semmissé tegye, mire Mavda egy elég húzós bármivel áll elő: tornyokban lakó mesterek darabjait kell elhoznia, amiket ha Elena elfogyaszt, eltűnik esztétikailag aggályos mutációja. Innentől kezdve hősünk 13 torony összes fertelmes lakóját és mesterét fogja diribdarabbá vagdalni, húsukat pedig az (egyébként vegetáriánus) szerelme tenyerébe hordani.

ADATOK

KIADÓ **Nintendo**

FEJLESZTŐ **Ganbarion**

MŰFAJ **JRPG**

ÉRTÉKELÉS

Egy egészen aranyos szerelmi történetté kerekedő, szürreális utazás, ahol az élvezetes hentelés és az ügyes pályadizájn feledteti az egyéb hiányosságokat.

GRAFIKA:	75%
HANG:	65%
JÁTÉKÉLMÉNY:	80%

PRO

A láncos aprítás és ügyeskedés a játék fénypontja. A tornyok pedig jóleső sikerélményt biztosítanak.

KONTRA

Igazából nem RPG, a sztori visszaemlékezésekből áll össze, és a jelenben is csak kevés dologra van befolyásunk.

70%

Elena az öklendezve lenyomott béldarabktól úgy változik vissza japán Loch Ness-i szörnyből csini lánykává, mintha egy magazin címlapjára photoshoppolták volna – ám akad egy bökkenő. A szottyos hús hatása csak adott ideig tart, a következő etetésig hátralevő perceket pedig a képernyő sarkában levő kör számolja. Ajánlott tehát sietni az épp aktuális toronnyal, ugyanis ha lejár az idő, az átok elönti Elena testét egy Game Over felirat formájában.

AIDS ISTENEI SZERETNEK HENTELNI

Mesterek húsához vezető odüsszeia során Aeron egy zseniális fegyverrel operál (a kötelező kard mellett): ez a banyától kapott Oraclos Chain, egy ősi lánc, amivel messziről csapkodni, sebezni, egymáshoz kötözni tudjuk az ellenfeleket, illetve a falból ércdarabokat, a szörnyekből meg testrészeket téphetünk ki. Így lefedve a kardos gyepálás és a távolsági harc témakörét is, elképesztően intuitív és élvezhető lett a dungeonök élővilágának kiirtása. Nundzsaku kontrollerrel játszva az irányítás brillírozik, élményszámba megy a lánccsörgéssel kísért végtag-tépkedés és az ellenfelek falhoz csapkodása.

A pályák felépítése pedig említésre méltóan ügyes. A kinyitható ajtók és egérutat jelentő folyosók rendszere épp elég kusza ahhoz, hogy ne tűnjön lineárisnak, ugyanakkor elyriai GPS híján sem tudsz eltévedni. Ugyanígy a puzzle elemek is remek egyensúlyoznak a kihívás és a zökkenőmentes haladás között. Az Oraclost erőkarok meghúzására, szakadékok feletti átlendülésre és más kreatívan bizarr dolgok kivitelezésére is használhatjuk, az opcionálisan, trükközve elérhető helyekre pedig gyógyszer és érmék reményében érdemes átevickélni. Minden torony új, érdekesebb feladatok elé állítja a láncos fiút, míg egy-egy rossz lépés akár a dungeon bejáratáig vetheti vissza, ami elég nagy baj a fogyatkozó idő szorításában.

Habár a pixelszám igen alacsony, a stílus sokat javít a nem túl veretes Wii-grafikán

ELYRIÁBAN AZ ÁTOK IS ÖLTÖZTET

Mik az RPG elemek? Hát, ez nem a Skyrim. A szerelmi lángolást a poliplány és feminin barátja közt úgy tudjuk feltornászni, ha Mavdától drága csecsebecséket veszünk (ajándékozhatunk a barlangból kikotort, retkes ércet is, de ezt Elena kevésbé értékeli). Ajándékozni pedig nem árt, mert a kettejük kapcsolatát jelző szintmérőn múlik, hogy a több lehetséges befejezés közül melyik várja Aeront a végső toronyban. A vásárolható fegyverek, felszerelések javítása, a loot elpasszolása szintén Mavda mindentudó keze alatt történik, akivel néha beszélgetésbe is elegyedhetünk. Nagyjából ennyiben ki is merül a szerepjáték aspektus.

A JAPÁN RÓMEÓ ÉS JÚLIA?

Tudom, nehéz lesz meggyőzni titeket arról, hogy Wii-hez képest szép ez a grafika, mikor minden más számításhoz képest viszont ronda. Valóban nem egy részletgazdag freskó a cucc, de a művészi megoldások, a változatosság és a tornyok egyedi hangulata csodásan feledteti a már újkorában is elavult platform grafikai hiányosságait. Sőt, a zenei anyag és a szinkronmunka is ott van a szeren. Összességében igen magasra került a minőségi léc, elővarázsolva az öregedő Wii lehetőségeinek maximumát. Szóval, ha a történet bizarr... khm, „sajátosságain" túltetted magad, és akad 12-14 szabad órád, írd fel a Pandorát beszerzési listádra. Én se hittem volna, hogy élvezet megmenteni az elátkozott, csápos lányt – és furcsa, de végül mindez teljesen normálisnak tűnik.

ISTENI SZÍNJÁTÉK

Kid Icarus™ Uprising

[ÍRTA WILSON] **Senki se értette, hogy alig két rész után miért mondott le teljesen a Kid Icarus sorozatról a Nintendo, de végre észhez tértek. Itt az új, mindent felforgató és megváltoztató, méltó utód!**

A Nintendo egyszerűen nem tud hibázni, ha sorozatok feltámasztásáról, vagy teljes megújításáról van szó. A modern platformereknek életet adó Mario szériának 1996-ban sikerült a lehetetlen, az, ami addig senki másnak: át tudták költöztetni a játékot a háromdimenziós térbe. Habár ez sem kis érdem, az igazán nagy teljesítmény a Metroid átszabása volt, elvégre ott szinte már a stílus is változott. Csakhogy a Prime tökéletesen működött belső nézetből is – ilyen sikersorozat után pedig már senki nem lepődik meg azon, hogy a Kid Icarus visszatérése is fantasztikus lett.

A JÖVŐ HÍRNÖKE

Visszatérés, elvégre Pit, a Kid Icarus fiatal angyal-főhőse az 1991-es Game Boy-os rész óta pihent, és azóta sem érti senki, hogy miért is kellett két, nemcsak hogy jó, de kifejezetten sikeres fejezet után nyugdíjazni. Hiába azonban az eltelt évek, Pit mit sem öregedett, az Uprisingban is ugyanaz a nagyszájú, de szerethető, végtelenül jóindulatú kölyök, aki íjjal, baltával és fegyverek egész arzenáljával száll a felhők alá, hogy beleszóljon az emberek életébe, az istenek cselszövéseibe, csatlósaik világrongálásába. A játékban Pit már képtelen repülni, az első rész főgonosza, Medúza pedig visszatért, hogy ismét megpróbálja az uralma alá hajtani a világot, bármi áron. A feladat tehát adott, de nem lesz egyszerű menet, hiszen Medúza az összes korábbi ellenfelet visszahozta a sírból, így Pit lényegében a 25 évvel ezelőtti kalandjait éli át újra.

SÍNEN MENTEM MEG A VILÁGOT

Ám hiába hasonló a gerinc, a megvalósítás hajmeresztően más. A Kid Icarus annak idején oldalra scrollozós platformer volt, ezzel szemben a mostani nemcsak, hogy elszakadt ettől a kamera nézettől, de még a játékstílusát is megváltoztatta, sínen futó shooterként mesélve el az új történetet. Legalábbis részben, mert a rögzített mozgás és a célkeresztes lövöldözés csak az egyes fejezetek első felére vonatkozik, a landolást követően Pit gyalog, az irányítást a játékos kezébe adva folytatja, sorra győzve le az alvilág és más földek urait és hölgyeit. Ellenfelekből rettenetesen sok van, a több mint kéttucat fejezet mindegyike összecsapással végződik. A kezdetben könnyen, pusztán pár lövéssel a padlóra küldhető gonoszokból később egyre nehezebb, egyre változatosabb játékstílust megkövetelő mészárszék lesz, alakváltó, vagy épp különleges támadásokat eregető rondaságokkal, nem éppen stabil, csapdákkal, szakadékokkal tarkított helyszíneken. A legyőzésüket segítő arzenál ehhez mérten változatos, sőt, egyenesen gigantikus. Nem elég, hogy menet közben, a nagyobb ellenfelek is kidobják magukból az újabb és újabb íjakat, baltákat, puskákat és ágyukat, de a pályák során szerzett szívekből még vásárolni is lehet, sőt, a megszerzett cuccok fuzionálása sem jelent akadályt. Utóbbi lényegében két, akár teljesen szélsőséges darab kombinálását jelenti, létrehozva ezzel egy harmadik, különleges tulajdonságokkal bíró eszközt.

KATONÁK VOLTUNK

Hogy épp melyik is a leghasznosabb, azt általában az dönti el, hogy Pit milyen típusú ellenfelekkel néz szembe, illetve, hogy mennyire fejlett, hiszen nem csak a fegyverek változtathatók, de az éppen aktív képességek is. Ez jelenthet életerő visszatöltést, extra sebzést, bombát, különleges ugrást, aktívabb golyókerülgetést, szinte bármit – már az is egy külön játék, hogy az ember megtalálja a jó egyensúlyt a képességek terén, hiszen erősen korlátozott, hogy egyszerre mennyi is lehet aktív. Külön érdekesség továbbá, hogy a nehézségi szint egészen egyedi módon skálázható: minden pálya elején te magad határozhatod meg, hogy mekkora kihívást is szeretnél. Minél magasabbat, annál több szívet szerezhetsz.

Problémát csak az irányítás okozhat, amely a levegőben, a sínen futó részeknél még tökéletesen megállja a helyét, de a földön már gondot okozhat az egy érintőképernyőre rakott, szinkronban mozgó kamerával és célzással. Ennél már sokkal fájóbb – jelen esetben szó szerint – a bal analóg kar és a bal trigger folyamatos használata, mert pár perc is elég ahhoz, hogy az embernek intenzív kézfájdalmai legyenek, így hosszútávon kizárólag a játék dobozában található állvánnyal lehet elkerülni a bajokat. Ez azonban a circle paddal kombinálva már olyan monstrumot csinál a gépből, amit csak egy hajszál választ el az öntudatra ébredéstől és az emberiség leigázásától. De megéri: a Kid Icarus remek folytatás, kiváló játék, amely a még mindig kissé szegényes 3DS kínálat legjobbjai közé sorolható, vagy épp lőhető, ha épp a közelben van Pit íja!

Talán már kevesen emlékeznek a Kid Icarus sorozatra, hiszen évtizedek óta pihent, de most már mindenki meg fogja ismerni

ADATOK

KIADÓ
Nintendo

FEJLESZTŐ
Nintendo

MŰFAJ
akció

MULTI
6 fős

ÉRTÉKELÉS

A Nintendo ismét megcsinálta, hiszen a Metroid után most már a Kid Icarus sorozat is feltámadt, sőt, nagy, elsöprő sikerrel tért át a 3D világba és egy számára eddig idegen játékstílusba.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

Nem csak gyönyörű, de még elképesztően tartalmas is, már-már szerepjátékokat megszégyenítő módon.

KONTRA

Pit szinkronja kritikán aluli, a műanyag állvány nélkül pedig azonnali kézbántalmakat okoz.

90%

Asphalt Injection

[ÍRTA BATE] **A mobiljátékok terén már komoly elismerést szerzett Gameloft csapata ezúttal a PS Vitán szeretett volna babérokat szerezni – inkább kevesebb, mint több sikerrel.**

Pedig minden olyan jól indul: adott egy csomó, valódi licenc alapján készült verda, tizenöt, egymástól homlokegyenest eltérő helyszín, az unalomig ismert New Yorktól egészen a videojátékban eddig még sosem látott Reykjavikig, ráadásul nem csak sima versenyek, de különböző játékmódok (harc a kiesés ellen, párbaj, rendőrös üldözés, rombolás, száguldás időre, stb.) is várják a száguldásra éhes PlayStation Vita játékosokat. A beltartalommal tehát nincs semmi baj, hiszen méretes köröket ver a demónak inkább beillő kézikonzolos Ridge Racerre, ám maga a körítés és az irányítás annyira kritikán alulira sikeredett, hogy ez a két tényező teljesen elnyomja az Asphalt Injection erényeit.

Kezdjük rögtön a grafikával, ami annyira szegényes és kidolgozatlan, szó szerint alacsony színvonalú (legyen szó akár a pályákat övező város elemeiről, vagy a fényekről), hogy az ember akaratlanul is arra gondol, hogy a Gameloft fejlesztői nem nagyon törődtek a PS Vita nyújtotta lehetőségekkel, hanem újrahasznosítottak egy régi motort, és semmi másra nem koncentráltak, csak arra, hogy minél hamarabb piacra dobhassák a játékukat.

A külcsín persze megbocsátható lenne, ha a játékélmény minden mást elhomályosítana, viszont esetünkben erről szó sincs. Hiába van ugyanis számos pálya és jó pár játékmód, ha mindenhol meg kell „küzdenünk" a kihívást messzire repítő irányítással. Az még csak hagyján, hogy az összes gép ugyanúgy viselkedik az aszfalton, viszont az már kifejezetten idegesítő, hogy a verdáink úgy száguldanak, mintha sínen mennénk előre. Lehet ugyan driftelni (ezzel töltjük a turbót), de véletlenül kicsúszni sosem fogunk, így hiába vannak jól felépítve a pályák, ha komolyabb erőfeszítések nélkül végig lehet suhanni rajtuk. Mindezt persze érezhették a fejlesztők is, ezért olyan mesterséges intelligenciát programoztak, amihez hasonlóval utoljára a Need for Speed 2 idejében találkoztunk: mindegy mit csinálsz, mindegy mennyire vagy jó, a végén mindig a nyakadon lesznek az ellenfelek, és a teljesítményedtől függetlenül így is, úgy is az utolsó pillanatokban dől el a verseny végkimenetele. Mindez egy idő után nem kevés frusztrációt okoz, annyit, hogy a többi hibával együtt már nem is lesz kedvünk beugrani a Vita virtuális kormánya mögé.

ADATOK

KIADÓ **Ubisoft**
FEJLESZTŐ **Gameloft**
MŰFAJ **autóverseny**
MULTI **van**

GRAFIKA: **50%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO
Számos autó és pálya várja, hogy megismerjük őket, és még a játékmódok között is csemegézhetünk.

KONTRA
A garfikai színvonal botrányos, de ami még ennél is rosszabb, hogy az irányítás nevetségesen könnyű, amit a játék csaló AI-val ellensúlyoz..

60%

Unit 13

[ÍRTA BATE] **A Unit 13 a SOCOM nyomdokain igyekszik meghódítani a taktikai TPS-ekért rajongó játékosok szívét, s habár a játék alapvetően jól sikerült, itt sem úsztuk meg zavaró hiányosságok nélkül.**

Hiába írunk 2012-t a naptárban, a Unit 13-at fejlesztő Zipper mégis úgy állt neki a legújabb játékának, mintha még mindig a kilencvenes évek közepe lenne. Hogy mire gondolok? Arra, hogy a program legnagyobb hibája az, hogy semmiféle történettel nem kívánja összefűzni azt a több mint harminc küldetést, amit a Unit 13 keretében lehetőségünk lesz végigjátszani. Adott egy csomó gonosz terrorista, meg adott a világ legjobbjait összegyűjtő terrorelhárító csoport, és a játék minden pályán összeereszti a két csapatot. Összekötő szál? Átívelő sztori? Bármi? Minek az! Van egy szépnek még a legnagyobb túlzással sem nevezhető menü, aztán ott kiválaszthatjuk, hogy hol is akarunk terroristákra vadászni – még sorrend sincs, mehetünk, amerre látunk.

Pedig egy kis történet, némi cselekmény nem ártana, hiszen az ember szívesebben bújik olyan karakterek bőrébe, akikkel azon kívül is történik valami, hogy halomra lövik a

ADATOK

KIADÓ **Sony Computer Entertainment**
FEJLESZTŐ **Zipper Interactive**
MŰFAJ **taktikai TPS**
MULTI **kooperatív**

GRAFIKA: **90%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
Vitához illő grafika, sok pálya, választható és fejleszthető karakterek, taktikus harc.

KONTRA
Történet nincs, és egynél többször aligha megyünk rajta végig.

72%

gonoszokat. Szerencsére a játék ezen utóbbi része elég jól sikerült, lényegében egy klasszikus TPS-t kapunk, ahol nem a rambózáson, hanem a helyszínek taktikus felderítésén és kipucolásán van a hangsúly. Mindezt hat választható karakter segítségével hajthatjuk végre, és a derék legények nem csak a neveikben, de a képességeikben is különböznek, és még fejleszthetőek is. A küldetések teljesítéséért minden pályán tapasztalati pontot kapunk (a teljesítményünk fényében), és ha kellő XP összegyűlik, akkor jön a szintlépés, ami új fegyvereket és képességeket jelent, és nem csak a fejlődést összehozó katonának, de alkalmanként az egész csapatnak is. A küldetések amúgy változatosak, kihívás is akad, és a grafikára sem lehet panasz, ugyanis a pályák tényleg különböznek egymástól, és rendesen ki is vannak dolgozva – néha ugyan sok a szűk hely, és a bejárható térképek sem hatalmasak, de azért egy elég korrekt játékélménnyel van dolgunk, amit csak fokoz a kooperatív mód jelenléte.

A játék másik hibája – az épkézláb történet hiánya mellett –, hogy a három tucat pálya ellenére is viszonylag gyorsan végigjátszható, és hiába a koop és a térképek újrajátszására ösztönző csillagosztogatós rendszer (amiket szintén a teljesítményünk után kapunk), valójában az összkép mégsem annyira csábító, hogy egynél többször végigvigyük a küldetéseket.

Dungeon Hunter: Alliance

[ÍRTA BATE] A Gameloft 2011-ben a mobilos sikerek után egy PSN-exkluzív játékot is összedobott Dungeon Hunter címmel, majd idén fogták a tavalyi portékát, és átportolták Vitára is. Hack & slash rajongók előnyben!

Ha a játékot egyetlen mondattal kellene leírnunk, akkor az pontosan így festene: közepesen élvezetes Diabló klón. A Dungeon Hunter: Alliance ugyanis egy teljesen átlagos hack & slash, amely a műfaj alapjait hozza el PS Vitára. Adott a fantasy környezet, a világ megmentése, illetve három kaszt (harcos, mágus, rogue), akik közül egyet kiválasztva szinte azonnal nekiláthatunk a végtelen számú szörny lemészárlásának. A játék irányítása mondhatni pofonegyszerű: van egy alaptámadásunk, amit három speckó mozdulattal egészíthetünk ki, az analóg karokkal a hősünket bírhatjuk mozgásra, a bal ravasszal a gyógyító italokat önthetjük magunkba, míg a jobbal a környezettel, illetve az NPC-kkel léphetünk interakcióba, továbbá az érintőképernyő megnyomásával buzdíthatjuk a minket követő elementált az ellenfelek megtámadására.

A játékmenet, akárcsak az irányítás, nem túl szofisztikált. Az amúgy egészen kellemesen kidolgozott pályákon ömlenek ránk az ellenfelek, akiknek az elpusztítását követően felfoghatatlan mennyiségű hasznos és haszontalan fegyver és egyéb vacak hullik a nyakunkba. A szerzemények minőségét mindenféle színekkel jelzi a program, és ahogy egy ilyen játékban lennie kell, természetesen fejleszthetjük a választott hősünket is. Ez utóbbi a játék egyik legjobban sikerült része, ugyanis rengeteg opció közül választhatunk, vannak aktív, passzív és speciális képességek is, ráadásul egyszerre két összeállítás is lehet nálunk a fegyverekből és a varázslatokból, amelyek között egyetlen gombnyomással váltogathatunk. Ha tehát élsz-halsz a műfajért, és pont van egy Vitád, akkor megvan a te játékod, hiszen közel húszórányi mészárszék vár rád, ráadásul a sztori játszható kooperatív módban is, ami komoly pozitívum egy ilyen program esetében.

Ha viszont nem vagy a hack & slash szerelmese, akkor érdemes átgondolni a beszerzést, mert összességében a DHA egy monoton és nem túl fantáziadús daráló, amiben a szörnyek mellett az ezer éves sablonokkal is meg kell küzdeni.

ADATOK

KIADÓ **Ubisoft**
FEJLESZTŐ **Gameloft**
MŰFAJ **hack & slash**
MULTI **kooperatív mód**

GRAFIKA: **85%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO
A műfaj szerelmeseinek megadja, amit kell.

KONTRA
Nincs egy eredeti vagy izgalmas eleme sem.

70%

MotorStorm RC

[ÍRTA BATE] Ha egy kellemes autós címre vágysz a Vitán, akkor a MotorStorm RC a te játékod, ha viszont a PS3-as MotorStorm élményt szeretnéd viszontlátni, akkor bizony könnyen lehet, hogy csalódni fogsz.

A bejáratott név nagy úr, és ezt a Sony is tudja, ezért merték meglépni azt, hogy némileg félrevezető módon MotorStorm címet adtak egy olyan játéknak, aminek lényegében semmi köze nincs a MotorStorm sorozathoz. Ez a bűn persze megbocsátható, de csak azért, mert a távirányítós autókat felvonultató versenyprogram egészen szórakoztatóra sikeredett.

Habár az irányítás elsőre pofonegyszerűnek tűnik (bal kar az irány, a jobb pedig a gáz és a fék), a helyzet az, hogy el kell telnie egy kis időnek, mire az ember agya annyira rááll erre a metódusra, hogy a versenyeken igazán jó eredményeket érhessen el. Ha tehát elsőre nincsenek sikerélményeink, akkor nem szabad feladni, csak gyakorolni kell, egy pont után úgy fogjuk irányítani az apró járgányokat, mintha egész életünkben ezt csináltuk volna. A programban aztán azért is érdemes elmerülni, mert összesen nyolc kategóriában nyithatunk meg erősebbnél erősebb gépeket, amiket aztán a folyamatosan elérhetővé váló pályák és versenyek során tesztelhetünk le élesben – igaz, azt muszáj megjegyezni, hogy a négy nagyobb bajnokság hiába lett elnevezve a nagykonzolos MotorStorm epizódokról, a hasonlóságot itt is hiába keressük.

Habár – kezdetben az irányítás, majd az egyre összetettebb pályák okán – kihívás azért akad bőven a programban, azt nehezen vette be a gyomrunk, hogy a szakaszokat tervező grafikusok nem nagyon erőltették meg magukat a pályák változatosságát illetően. Oké, a nyomvonalak idővel tényleg egyre durvábbak, de a játékélményt és az azzal járó lelkesedést némileg lerедukálja, hogy olyan szakaszokkal találkozunk, amelyek ugyanazon kevés számú elemből épülnek fel. Biztos a beidegződés az oka, de a MotorStorm név alatt az ember alapból komoly és változatos látványt vár, még kézikonzolon is. Ezt – és a meglehetősen egysíkú zenét – leszámítva nincs nagy baj a programmal, tökéletes kikapcsolódás, és a hihetetlen gyorsan lezavarható versenyeknek hála még akkor is érdemes elővenni, ha tényleg csak pár percünk van a játékra. A MotorStorm RC-ben ugyan csak távirányítós autókkal csapathatunk, de a WipeOut után még mindig ez az a versenyprogram, amit érdemes beszerezni a Vitára.

ADATOK

KIADÓ **Sony Computer Entertainment**
FEJLESZTŐ **Evolution Studios**
MŰFAJ **versenyjáték**
MULTI **van**

GRAFIKA: **70%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

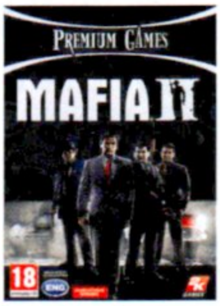
PRO
Rengeteg jármű, élvezetes és gyors versenyek, kellő kihívás.

KONTRA
Ez igazából nem egy MotorStorm játék, és nem csak a gyngécske grafika miatt.

78%

TOP 5 LEGJOBB VÉTEL

Guru akciófigyelő JÓÁRASÍTOTT PC-S JÁTÉKOK



MAFIA II Családban marad

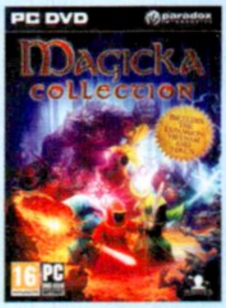
ÉRTÉKELÉS **79%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **2K Games** FEJLESZTŐ **2K Czech**

Igaz ugyan, hogy a Mafia 2010-ben megjelent második epizódja nem ért a klasszikus első rész nyomába, de ennek ellenére nem lett rossz játék, csupán nem tudott megfelelni a vele szemben támasztott hatalmas elvárásoknak. A Mafia II a hangsúlyt elsősorban a történetre és a karakterekre helyezte, a játékélmény csak a második volt a fontossági sorrendben, aminek a rajongók által várt szabadság és a küldetések itták meg a levét. Azoknak tehát, akik a GTA-szerű sandbox játékmenetre és a rengeteg miniküldetésre esküsznek, a Mafia II nem egy jó választás, ellenben azok számára, akiknek fontos a történet, a hangulat és a korhűség, a 2K Czech munkája maga lesz a mennyország. Főhősünk Vito, az Amerikában nevelkedett olasz fiú, aki a II. világháborút megjárva kerül vissza Empire Bay-be, ahol hamarosan egyre mélyebbre merül a szervezett bűnözés világában – az ő sorsát követhetjük végig a Mafia II nyújtotta történetben. Ha szereted a műfajt, és hajlasz a kompromisszumokra, akkor mindenképpen tégy egy próbát ezzel a programmal.

Ha kell egy kis shoot 'em up őrület MAGICKA COLLECTION

ÉRTÉKELÉS **78%** ÁRA **2990 Ft** KIADÓ **Paradox Interactive** FEJLESZTŐ **Arrowhead Game Studios**

A 2011-es év első felének egyik legnagyobb meglepetése volt a Magicka nevű játék, amely a klasszikus shoot 'em up és run and gun műfajokat ültette egy meglehetősen szórakoztató fantasy környezetbe. A játék lényege, hogy az általunk irányított varázslótanoncot átjuttassuk a pálya egyik végéből a másikba, méghozzá úgy, hogy nyolc különböző „iskola" fortélyait felhasználva döngöljük a földbe az egyre nagyobb számban érkező ellenfeleket. A nyolc elem (tűz, víz, villám, föld, fagy, ős-mágia, élet és pajzs) kombinálásával lehet támadni és védekezni, és adott a látványos kombózás lehetősége is. A játékmenet a maga nemében innovatív, a tálalás humoros, ráadásul a program kooperatív módban is játszható, szóval adott a csoportos szórakozás élménye. További jó hír, hogy a Magicka Collection most nagyjából 3000 forintért szerezhető be, és a csomag az alapjáték mellett magában foglalja a Vietnam kiegészítőt és hét másik (igaz kisebb) DLC-t is. Tuti vétel, higgyétek el!



ALICE: MADNESS RETURNS Ha ismét megbolydul az elme...

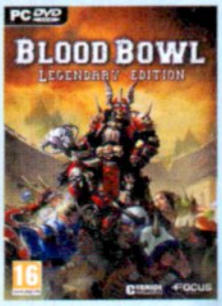
ÉRTÉKELÉS **90%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **Electronic Arts** FEJLESZTŐ **Spicy Horse**

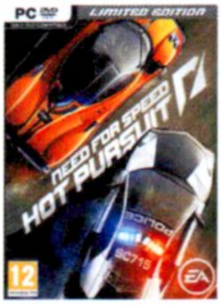
American McGee nem először kerül szóba a mostani számunk hasábjain, hiszen a bemutató rovatban bővebben is olvashattok a legendás játékfejlesztő (és csapatának) legújabb játékáról. McGee tizenkét évvel ezelőtt, a nevével fémjelzett Alice játékkal tett szert hatalmas hírnévre, tavaly pedig megjelent a sokak által imádott program folytatása, amely stílusosan az Alice: Madness Returns címet kapta. Főhősnőnk ismét visszatér Csodaországba, hogy egy platform-akciójáték keretében győzze le az elméjét újfent megtámadó őrületet. Habár a vélemények megoszlanak a játék minőségét illetően, mi még mindig kitartunk amellett, hogy egy kiváló folytatással van dolgunk, ami mind játékmenetében, mind hangulatában hozza a több mint egy évtizede megszeretett első rész minőségét. Ráadásul most 5000 forint környékén lehet hozzájutni a programhoz, így végre azok is pótolhatják ezt a játékot, akik annak idején – talán pont a magasabb kezdő ár miatt – lemaradtak róla.

Foci? Véresen szeretem! BLOOD BOWL LEGENDARY EDITION

ÉRTÉKELÉS **75%** ÁRA **1990 Ft** KIADÓ **Focus Home Interactive** FEJLESZTŐ **Cyanide**

A magazin ismertető rovatában már foglalkoztunk a Cyanide Studios legújabb játékával, a Confrontationnel, amiben a fejlesztők ismét egy táblás játékot dolgoztak fel – inkább kevesebb, mint több sikerrel. Most viszont nem erről szeretnénk beszélni, hanem a sokkal jobban sikerült Blood Bowl című alkotásukról, amelynek a Legendary Edition változata most 2000 forint környékén szerezhető be a videojátékokra szakosodott boltokban. A hasonló nevű táblás stratégiai játékot digitális környezetbe ültető programban a Warhammer univerzum fajaival kell véres rögbimeccseket lejátszani, hol azzal a céllal, hogy minél több pontot szerezzünk, hol pedig csak azért, hogy minél több ellenfelünket leamortizáljuk. A szabályok elsőre ugyan kicsit kuszák lehetnek, de ha belejöttök a dologba, akkor a szórakozás szinte garantált. A Legendary Edition ráadásul már új stadionokat és egy sztorimódot is tartalmaz, a meccsek pedig online is játszhatóak, így az élettartama mondhatni végtelen – kipróbálását melegen ajánljuk mindenkinek!





NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT (2010) Zsaruk! Padlógáz!

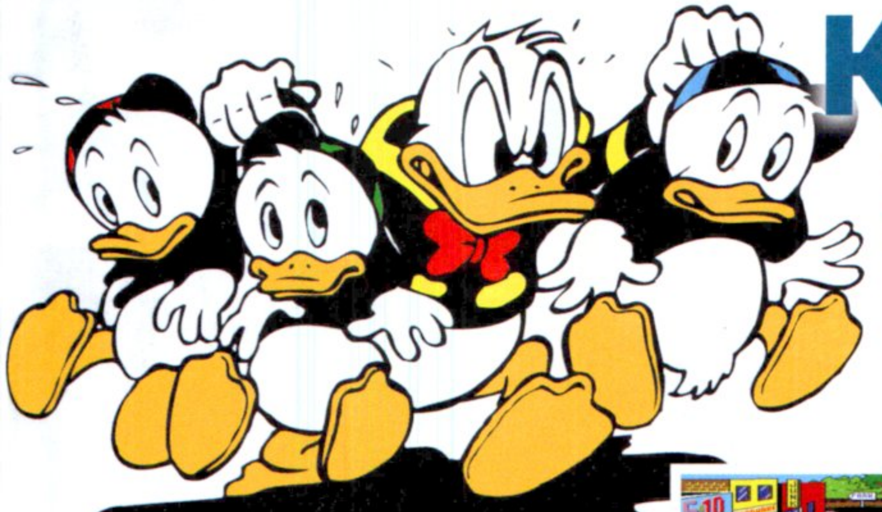
ÉRTÉKELÉS **89%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **Electronic Arts** FEJLESZTŐ **Criterion Games**

A lapunk készítésével egy időben röppent fel a pletyka, hogy a több évnyi kudarcot követően az Electronic Arts végre rászánta magát arra, hogy folytatást készítsen az egyik legnépszerűbb NFS epizódnak, a Most Wantednek. Ha pedig igazak a hírek, akkor a fejlesztést az a Criterion végzi, akiknek a legutolsó értékelhető Need for Speed epizódot, a 2010-es Hot Pursuitot is köszönhettük. Az említett játék ráadásul most 5000 forintért szerezhető be, és ahhoz kétség nem férhet, hogy ez a program még közel két évvel a megjelenés után is bőven megér ennyi pénzt. Hihetetlen száguldás, kampány az „országúti ragadozók" és a rendőrök oldalán, elképesztő verdák, látványos jelenetek, és kellő mértékű kihívás, amit fokozatosan adagol a program – arról nem is beszélve, hogy az Autolog rendszernek köszönhetően adott az online rekorddöntés lehetősége a cimborák ellen. Ha másért nem, hát azért mindenképpen érdemes beszerezni, hogy legyen mivel elütni az időt, a Most Wanted 2 érkezéséig.

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

Call of Duty 2 (1990 Ft), **Pro Evolution Soccer 2012** (4990 Ft), **Shogun 2 Total War** (4990 Ft), **Splinter Cell: Conviction** (3490 Ft), **F1 2010** (3490 Ft), **AC: Brotherhood** (5990 Ft)

Kacsázás 8 bitben



[ÍRTA **STÖKI**] **Most, hogy kiderült pár részlet az Epic Mickey 2-ről (lásd a 16. oldalon), emlékezzünk vissza az egyik első olyan játékra, ami Walt Disney rajzfilmfiguráit mozgatta meg. Donald kacsa Commodore 64-en egy príma gyerekjátékban debütált.**

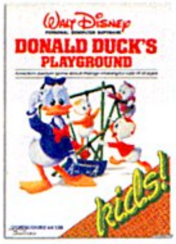
Amikor megnézzük a Donald Duck's Playground történetét, egyik meglepetésből esünk a másikba. Már a cím is egy kisebb reveláció, a játék teljes nevét ugyanis kevesen ismerték itthon. Mivel a nyolcvanas években leginkább az – akkor még elnézett – illegális másolatok révén terjedtek el a játékok, a program neve sokaknak csak DONALD volt, de kazettás körökben terjedt a csodás KACSAS JATEK is. Nem, ennyi év után jegyezzük meg: Donald Duck's Playground volt a játék becsületes neve.

Egy játék, amire mindenki kellemes nosztalgiával gondol, akinek a nyolcvanas években volt otthon Commodore 64-e

FURCSA KITÉRŐ

Az is érdekes tény, hogy a játék kakukktojás egy játékfejlesztő legenda, Al Lowe életművében. Lowe ugyebár szinte kizárólag kalandjátékokon dolgozott, mindenekelőtt a Larry sorozaton, de Walt Disney kacsájával kitérőt tett az ügyességi játékok birodalmába. Lowe a nyolcvanas évek elején kezdett a Sierrának játékokat fejleszteni, és a cég akkor még nem ment rá annyira a kalandjátékokra, mint később. Voltak ügyességi játékaik is bőven (lásd például a Quest for Tires című másik 8-bites klasszikusukat), így Lowe-nak is jutott egy ilyen projekt.

Nem kevésbé szokatlan, hogy a Donald Duck's Playground egy akkoriban elég ortodoxnak számító úton indult el: minijáték-gyűjtemény volt. A kerettörténet szerint Donald kacsa játszóteret akart építeni három kis unokaöccsének, és hogy ehhez pénzt keressen, mindenféle munkákat elvállalt. Négyféle módon lehetett pénzt keresni: a zöldségesnél repülő gyümölcsöket kellett elkapni és a megfelelő ládákba tenni, a játékboltban az érkező szállítmányt kellett a polcokra felpakolni (szintén nem volt mindegy, hogy hova), a repülőtéren a szállítmányokat kellett a címkéjük szerint feldobálni az Amerika repülőtereire induló teherautókra, és végül Donald bakternak is felcsaphatott, és egy vasúthálózat váltóit kezelve gondoskodhatott arról, hogy a vonatok eljussanak a célállomásaikra. Újabb minijáték volt, hogy a megkeresett pénzből több boltban is lehetett csúszdát, hintát és egyéb dolgokat venni az unokaöcsikösök játszóteréhez, és ezeket ki is lehetett próbálni.



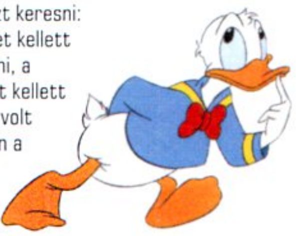
ADATOK

KIADÓ
Sierra

FEJLESZTŐ
Al Lowe

KIADÁS ÉVE
1984

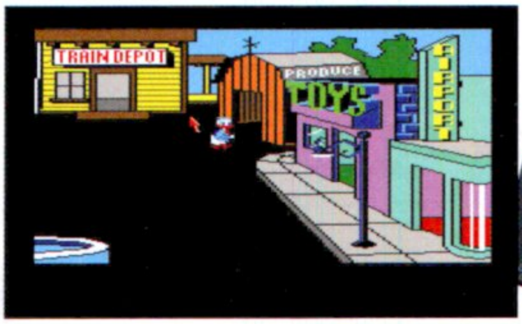
PLATFORM
Commodore 64, Apple II, Atari ST, Amiga

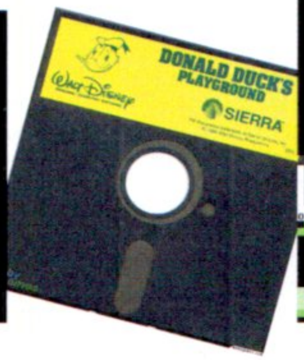


COMMODORE-ON HÓDÍTOTT

A játék Commodore 64-re készült el 1984-ben, de később portolták PC-re, Apple II-re, Atari ST-re és Amigára is (kicsit szellősebb grafikával, mint C64-en). Ez is mutatja, hogy a program elég nagy sikert aratott, talán azért, mert bátran elé lehetett ültetni kisebb gyerekeket is. Ezen kívül több szaklap is az év oktatójátékának választotta (annak ellenére, hogy nem igazán lehetett belőle tanulni, inkább készségfejlesztő volt). És aki a nyolcvanas években Magyarországon volt gyerek, annak külön emlékezetes lehet, hogy amikor a tévéműsorok rácsodálkoztak a számítógépre, Rózsa György egyik vetélkedőjében a versenyzőknek ezzel a játékkal is játszaniuk kellett, Donald egy-egy munkahelyén kellett helyt állniuk. Mindez nagyjából akkor történt, amikor vasárnap délutánonként a „Walt Disney bemutatja" ment a tévében, többek között éppen Donald kacsával és három unokaöccsével. Szóval talán nem túlzás azt állítani, hogy a Donald Duck's Playground egy nemzedéknek kicsit többet jelent egyszerű ügyességi tucatjátéknál.

A gyümölcsök elkapása egyszerű feladatnak tűnt, de néha a görögdinnye bizony a földön landolt...





A játékipar Titanicjai

[ÍRTA STÖKI] **Nemrég volt a százéves évfordulója annak, hogy 1912 áprilisában a Titanic luxus-óceánjáró jéghegynek ütközött, majd elsüllyedt. Ennek apropóján összeszedtük, melyek voltak a játékipar Titanicjai, azaz olyan hardverek, amelyek rengeteg pénzbe kerültek, nagy reményekkel indultak el a piacon, de aztán nagyon gyorsan elsüllyedtek, és ma már legfeljebb kuriózumként vagy elrettentő példaként emlékszünk rájuk.**

Mindenki több példát tudna mondani arra, hogy egy játék vagy hardver sikere és színvonala nem feltétlenül van egyenes arányosságban. A játékpiac legnagyobb anyagi katasztrófái között elsőként mégis olyat kell említeni, amihez nagymértékben hozzájárultak a silány játékok – természetesen az 1983-as nagy videojáték-krachról van szó. Ebben az évben a videojáték-eladások vészesen zuhanni kezdtek, egyes becslések szerint az amerikai piacon két év alatt 97 százalékkal esett vissza a forgalom, és ez majdnem megölte az éppen csak szárnyait bontogató ipart.

MENNYISÉG, NEM MINŐSÉG

A jelenségnek több oka is volt, leginkább azonban az, hogy a cégek – mindenekelőtt az Atari – borzalmasan rossz játékokkal telítették túl a piacot. Két cím különösen emlékezetes lehet: az egyik a Pac-Man Atari 2600-verziója, ami ugyebár egy sikeres játéktermi gép konverziója volt. Viszont a cég irreális mennyiségben dobta piacra, 12 millió darabot gyártottak belőle, holott akkorra csak 10 millió Atari 2600-at adtak el. Nagy nehezen elfogyott hétmillió Pac-Man, de még mindig több millió példány termelt jelentős veszteséget. Hasonlóan járt a kor egyik sikerfilmje, az E.T. alapján készült, szintén Atari 2600-játék, ami az 1982-es karácsonyi szezonra jött ki. A programot minden idők egyik legrosszabb játékaként tartják számon, de azért mégis elkelt másfélmillió példányban – ami szép szám lett volna, ha az Atari nem gyártott volna belőle ötmilliót.

Hiába volt hihetetlen népszerű a Pac-Man, 10 millió konzolra nem lehet 12 millió játékot eladni

A 3DO konzol nem volt egy rossz gép, de hihetetlen drága volt az átlagfelhasználóknak

A cég végül az eladatlan játékokból egy szép nagy szeméthegyet emelt Új-Mexikóban, majd csődbe ment. A közönség véleménye pedig pár évig nem volt túl jó az otthoni konzolokról – ezt kihasználva aztán az olyan otthoni számítógépek, mint a C64 és a ZX Spectrum, szépen helyzetbe hozták magukat. A játéktörténelem legnagyobb Titanicjának tehát azért voltak szerencsés túlélői. Más konzolokat azonban – például a nagyszerű Vectrexet – magával rántott az örvény.

MEGELŐZTE A KORÁT

Az elmúlt évtizedekben néhány hardver gyors elsüllyedésének is szemtanúi lehettünk. A jobb sorsra érdemes 3DO céget érdemes itt az elsők között megemlíteni, amit az EA egyik korábbi alapítója, Trip Hawkins gründolt. A cég a kilencvenes évek elején jó érzékkel a CD-alapú játékokkal próbálkozott, de talán túl korán, amikor ez a technológia még nagyon drága volt. Az 1993-ban kihozott, multimédiás gépként hirdetett konzoljuk, a 3DO Interactive Multiplayer 700 dollárba került (mai áron ez körülbelül 1100 dollárnak felel meg), ami irgalmatlan sok volt az egyszeri játékosnak. Ráadásul a gépben semmilyen másolásvédelem nem volt, így könnyen lehetett rajta kalózkodni. A konzol ilyen háttérrel szűk három évig tudott csak piacon maradni, 1996-ban a 3DO abbahagyta a forgalmazását, pár évvel később pedig az egész csődbe ment, és nagyobb cégek széthordták a darabjait. A 3DO gépéhez egészen hasonlóan járt

JÁTÉKOK A SÜLLYESZTŐBEN

Nemcsak hardverek tudnak gyorsan és nagyot bukni, hanem játékok is. A legemlékezetesebb anyagi bukták:

APB: All Points Bulletin (2010): Az APB egy GTA-ba oltott MMO volt, de olyan gyatrára sikeredett, hogy senki nem játszott vele, hiába tolta meg az EA a reklámkampányt. A fejlesztés vagy ötvenmillió dollárt felemésztett, de a szervereket pár hónap után bezárták.

Beyond Good & Evil (2003): Egy remek játék, ami csúnyán leszerepelt a pénztáraknál, egyesek szerint azért, mert a Ubisoft egy időben adta ki más játékaival (Splinter Cell, PoP: The Sand of Time), és inkább azokat támogatta marketinggel, mások szerint túlságosan keverék világa, esetleg béna címe miatt. Később underground siker lett, a folytatást azóta is várjuk.

Daikatana (2000): Az id Software-ből korábban kiugrott John Romero forradalminak ígért FPS-e, aminek a fejlesztése sokáig húzódott, de végül csak egy közepes játék lett.

Grim Fandango (1998): Hiába van hangos rajongótábora, Tim Schafer 3D kalandjátéka nagy bukta volt. Egyrészt akkor jelent meg, amikor a műfaj éppen leszálló ágban volt, másrészt sok szokatlan dolog volt benne (maga a 3D, a furcsa, mexikói folklórból merítő környezet). Világszerte csak néhány százezer példány fogyott belőle.

Okami (2006): Fantasztikusan egyedi látványvilágú konzoljáték egy farkasisten főszereplővel. A programnak talán éppen különcsége lett a veszte. Több szaklap az év játékának választotta, mégis csak pár százezren vették meg.

Gizmondo: ha egy maffiózó cége készít kézikonzolt, az alapvetően nem sok jót jelent...

a Philips CD-s konzolja/lejátszója, a CD-i is, ami 1991-ben debütált, és szintén 700 dollárért vesztegették. Bő félmillió kelt el belőle, pedig Zelda- és Mario-játékok is megjelentek rá.

Megfizethető volt viszont az Atari Jaguar (250 dollár), ami viszont egészen más okok miatt fuccsolt be. Az első 64-bites gépként hirdetett vas korának legerősebb konzolja volt, 1993-as megjelenésekor verte a Sega Genesist és a SNES-t is. Viszont a hardver bugossága miatt baromi nehéz volt rá programozni, nem is nagyon törte magát senki: pályafutása alatt nagyjából nyolcvan játék jelent meg a Jaguarra. Emiatt, illetve borzalmasan kényelmetlen kontrollere miatt persze nem is nagyon vették a játékosok, összesen 250000 kelt el belőle, 1996-ban már el is tűnt a piacról.

KÉZIKONZOL A MAFFIÁTÓL

Jóval tisztább a Gizmondo nevű kézikonzol esete (semmi köze a techblog Gizmodóhoz), ami 2005-ben jelent meg, és egy év után már le is állították a gyártását. Sok jót nem lehet róla mondani, elmaradott hardver volt, teljesen versenyképtelen elképzelés a PSP és a DS korában, és összvissz 14 játék jelent meg rá. Ráadásul a pályafutását beárnyékolták a konzolt kiadó Tiger Telematics egyik pénzembere, a svéd Stefan Eriksson ügyei. Eriksson igazi nehézsúlyú bűnöző, az uppsalai maffia feje volt. Uzsorás, behajtó, zsaroló, akit a kilencvenes években tíz évre ítéltek (ötöt le is ült), de később is börtönbe került ügyes-bajos dolgai miatt. Svédországban egyébként alig száz Gizmondót vásároltak (világszerte is csak 25 ezret). És ha már kézikonzol: gyújtsunk egy gyertyát a Nokia 2003-as próbálkozásáért, az N-Gage-ért. A játékra is alkalmas telefon túl korán akart konkurálni a kézikonzolokkal, akkor, amikor a telefonkijelzők még nem igazán vehették fel a versenyt az elérhető (és pláne a küszöbön álló) kézikonzolok képernyőivel. Olyan rosszul fogyott, hogy megjelenése után egy héttel, száz dollárral csökkentették az árát, de így sem ment el belőle pár százezer darabnál több.

A NINTENDONAK SEM MINDIG JÖN BE

Végül, emlékezzünk meg a Nintendo legnagyobb ballépéséről, az 1995-ös Virtual Boyról. A 3D kijelzős, leginkább egy nyaksérülés utáni rehabilitációs eszközre hasonlító kütyüt az a Jokoi Gunpej tervezte, aki a Game Boyt is, de ezzel mellélőtt, illetve a Nintendo kicsit félkészen dobta piacra a konzolt. A gép két színeltolásos képpel keltett 3D érzetet, de erre nem voltak vevők a játékosok, pláne nem úgy, hogy baromi kényelmetlenül kellett szuggerálniuk a szem előtti kis képernyőket – a szem-, nyak- és fejfájás állandó velejárója volt a Virtual Boynak. Fél év alatt meg is halt, 22 játék jelent meg rá (Amerikában csak 14), és a Nintendo 770 ezret tudott csak eladni belőle világszerte.

Psychonauts (2005): Még egy Schafer-játék, ezúttal platformer, kattant sztorival (egy pszichés képességekkel megáldott kisfiú mások tudatalattiját megszállva ered egy szörnyű összeesküvés nyomába). A játék zseniális ötletek cunamiját zúdította a játékosra, mégis kevesebb mint százezer példány kelt el az első nyolc hónapban Amerikában (főleg a gyér marketing miatt). Később Steamen viszont nagy siker lett.

Shenmue (1999): 70 millió dolláros büdzséjével az egyik legdrágább játék, egy szép és elismert japán RPG, ami 1,2 milliós – egyébként nem rossz – eladásával irdatlan veszteséget termelt. Csak Dreamcastra jelent meg, ami nem volt szerencsés platform egy szuperprodukciónak.

The Last Express (1997): Alig valamivel több, mint százezer példány fogyott Jordan Mechner kalandjátékából, ami pedig hatmillió dollárba került. A szereplőket valós színészek játszották el, majd a felvételeket a grafikusok átrajzolták a játékba – így nagyon szép és egyedi látványvilágú játék született, de a különleges kísérletre nem volt vevő a közönség.

Too Human (2008): Átlagos akció-szerepjátéknak indult, de a fejlesztés újabb és újabb irányai (engine-licencelés, majd saját engine fejlesztése) miatt több mint 60 millió dollárnál állt meg a büdzsé. Az eléggé közepes program a töredékét sem hozta be 700 ezres eladásával.

Uru: Ages Beyond Myst (2003): Vannak műfajok, amelyek felett eljár az idő – ez az Uru tanulsága, ami egy igen sikeres széria, a Myst negyedik része volt (12 millió darab ment el az első háromból). Az Uru öt évig készült és 12 millió dollárt áldoztak rá, de csak pár százezren voltak kíváncsiak egy túlbonyolított fejtörőkkel operáló, steril kalandjátékra.

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

AMNESIA: THE DARK DESCENT

➲ A legutóbbi számhoz mellékelt teljes játékkal az Amnesia-val lenne egy kis gondom. A játékot és a White NightMod-ot sikerült végigvinnem, ezután letöltöttem a tavaly megjelent 1.2-es patchet, amiben megtalálható a Justine kiegészítő, és fel szerettem volna telepíteni azt, de a telepítés közben hiába adtam meg az Amnesia-t tartalmazó mappát, azt írta ki, hogy a mappa nem létezik. Mivel így aztán máshova telepítette a patchet, ezért sajnos nem tudok a kiegészítővel játszani. Ha tudtok erre valami megoldást, kérlek, segítsetek. ➲ **Bence**

A játék, amit a korongra pakoltunk az Extended Edition verzió, tehát már alapból tartalmazza az 1.2-es patch-cset, sőt a Justine címet viselő ingyenes DLC-t is. A DLC indításához mindössze annyi a teendőd, hogy a játék könyvtárában (X:\Program Files x86)\FrictionalGames\Amnesia - The DarkDescentExtendedEdition\) található Launcher.exével indítsd a játékot, és a Launcher jobb alsó sarkában lévő Justine feliratra bökj rá.

➲ Telepítettem a DVD mellékletről az Amnesia the Dark Descentet, de játék közben az árnyékok nagyon furán váltakoznak, és mintha „ugrálnának". Például egyszer be akartam nézni egy szekrénybe, és egyik pillanatról a másikra teljesen fekete lett a képernyő. És amikor ilyen nem is történik meg, akkor is össze-vissza ugrálnak az árnyékok. A játék nagyon instabil, néhány helyen lefagy, és újra kell indítanom. Konfiguráció: Pentium(R) 4 Cpu 3.00 GHz, Radeon X300/X550/X1050 Series, 3GB RAM, Windows 7.

A következőket javasolnám: a játékban a grafikai beállításoknál válts alacsonyabb felbontásra és a VerticalSync legyen kikapcsolva. A Launcherben (a Launcher helyét lásd feljebb) az Advanced beállításoknál az SSAO elől vedd ki a pipát. Fontos, hogy Windows 7 alatt rendszergazdai jogokkal fusson a játék (Amnesia ikonján jobb egérgomb, Futtatás rendszergazdaként). Ha még nem tetted volna, tegyél fel frissebb VGA drivert innen: http://tinyurl.com/85w9by

➲ Éppen a minap feltelepítettem a gépemre az újsághoz kapott játékot, az Amnesia The Dark Descent-et. A telepítés tökéletesen ment, a gépigény is elég a maximum grafikához. Szóval szépen ment minden, de amikor el akartam indítani kiírta ezt: FATAL ERROR: Renderer #0 couldnot be initialized! Make sure your graphiccard driver sare up to date. Check log file for more information. Annyit én is értek, hogy valami nincs frissítve vagy valami hasonló, de nem tudok vele semmit kezdeni. Pedig már vágytam egy kis félelemre a túl napos és vidám hétköznapok után... Mi lehet a megoldás? ➲ **JOLLY-J**

A hibaüzenet szerint a videokártya driverét kellene frissíteni, én mégis arra gyanakodnék, hogy integrált VGA karid van, ugyanis ez a játék tipikusan ezt a hibát küldi vissza, ha nem támogatott (laptop, és egyéb integrált) videokártyával találkozik. Erre pedig nincs ellenszer. Ha nem integrált videokártyád van, akkor értelemszerűen driverfrissítés, és a Launcherben megpróbálkozhatsz az SSAO, EdgeSmooth kikapcsolásával.

THE DARKNESS 2

➲ Segítségeteket szeretném kérni! Szóval a problémám: Megvettük a Darkness 2 játékot, telepítés, aktiválás rendben lezajlott, indítás után 3-4 másodperces fekete képernyő után a PC újraindul (időnként még a kék képernyőt is bedobja egy pillanatra, de mire elolvasnám, hogy mit ír, már tovább is lép). Uninstall, majd újratelepítés, az eredmény ugyanez. A legújabb driverek vannak telepítve, DirectX, Visual C ++ szintén a legújabb verzió. Op. rendszer Win 7 64 bit. Rendszergazdaként indítva is ugyanez az eredmény.
Hardver:
MBO ASRock 970 Extreme3
RAM DDR3 4GB 1600 MHz
CPU AMD FX-4100 3.6GHz
PSU Gigabyte 420W
VGA ATI HD6770 1Gb
Szóval bőven megfelel a minimális rendszerigénynek, sőt az ajánlottnak is. Például a Battlefield3 vagy a Modern Warfare 3 problémamentesen fut. Bízva a segítségetekben, üdvözlettel: ➲ **TIBI**

Úgy hiszem, megtaláltam a megoldást (http://tinyurl.com/6s5oomd), a technikai háttérbe most nem mennék bele, de a lényeg, hogy az alaplapod BIOS-át kellene frissíteni, mert az AMD FX-4100 procik kezelésénél van egy kisebb bug, ami néhány játéknál jelentkezik csak. Ha jól sejtem ez az alaplapodhoz tartozó BIOS letöltési helye: http://tinyurl.com/75nbdp6. Természetesen a frissítések mellett a „+" jelre kattintva nézd meg, hogy hogyan zajlik a művelet (háromféle frissítési lehetőség van, mindegyikhez külön fájl és leírás tartozik), és azért ellenőrizd, hogy tutira ez az alaplapod pontos típusa.

MINECRAFT

➲ Lenne egy problémám a Minecraft-ban lévő sínekkel. Az a problémám, hogy vannak olyan sínek, amelyek felgyorsítják a csilléket, ezeket elhelyezem, de ugyanolyan lassú marad a csille. Mi a teendő ilyenkor? Válaszotokat előre is köszönöm. A GURU LEGYEN VELETEK! Hű olvasótok: ➲ **KOCKAFEJ**

Önmagában a gyorsítósín (6 aranyrúd, 1 bot, 1 vöröskő) nem elég, kell mellé egy vöröskő-fáklya is, ami az elektromosságot, azaz a meghajtást biztosítja a szerkezethez (a fáklyát egyszerűen tedd a sín mellé).

ALPHA PROTOCOL

➲ A következő a problémám van a fent említett játékkal: nem fogadja el a termékkódot, pedig a játék eredeti. Ezt írja ki: Errorcode:- 1912029. Nem tudom, hogy mi a probléma, kérlek, segítsetek, ha tudtok. ➲ **DENILEND**

Az online aktiválás körül van galiba, amit a digitális verziók (Steam, D2D) automatikusan javítanak, úgy, hogy egyből töltik is le a szükséges patch-cset. A bolti verziónál nyilván ez nem működik, itt a felhasználónak is be kell segíteni egy picit. Töltsd le innen az AlphaProtocol 1.1 patch-et: http://tinyurl.com/75xrd6x. Bontsd ki a zipből az APGame.exe állományt, majd navigálj el az AlphaProtocol telepítési könyvtárába (X:\Program Files(x86)\SEGA\AlphaProtocol\Binaries), és az eredeti exe fájlt írd felül a patch-ben szereplővel.

GTA EFLC

➲ Nemrég megvettem a GTAEFCL-t, amit egy kedves rokonommal akartunk felrakni az ő gépére. Ám amikor a játékkal szeretnénk játszani, akkor a legelső alkalommal kell neki egy SERIAL kód, valamint egy Unlock kód. Namármost találtunk egy kódszerűséget a füzet hátán, ami szerintünk a SERIAL kód.
A kérdés csak az, hogy hol találjuk meg azokat a kódokat, amiket a játék kér? ➲ **RONKA**

A serial valóban az a kód, ami a felhasználói kézikönyv hátoldalán található, az Unlock kódot pedig a gép generálja az online aktiválás során, utóbbi pedig vélhetően azért nem történt meg, mert vagy nincs internethozzáférés a gépén, vagy a tűzfal nem engedi át a programot (a 443-as portnak nyitva kell lenni, vagy egyszerűen csak engedélyeztetni kell a tűzfallal a játékot). Amennyiben a nethozzáférés hiányzik, akkor a ManualActivation lehetőséget kell választani, beírni a szériaszámot, majd kaptok egy UnlockRequestcode-ot, és ezt jegyezzétek fel. A cetlivel a kézben keres-

setek egy olyan gépet, ahol van net, és ezen az oldalon - http://tinyurl.com/crexfe8,a serial, plusz az előbbi kód kombinációjának beírásával generálni kell egy Unlock kódot. Ezután már csak vissza az eredeti géphez, Unlock kód beír, aztán örül és játszik.

SKYRIM

➲ Nos, igazából nem magával a Minecraft-tal, hanem a Mcedittel lenne a probléma, egyszerűen, ha belépek, akkor kékség fogad, minden pályánál ez van (az op. rendszer Win7 64 bit). A Skyrimmel kapcsolatban annyi lenne még a kérdésem, hogy nem tudom, hogyan lehet moddolni. ➲ SKILLREX.

Mcedit - A kék képernyős hiba attól van, hogy nem a legfrissebb verziót használod, és így nem kompatibilis az általad használt Minecraft verzióval.

Skyrimmoddolás – A kívánt mod letöltése után a Skyrim főkönyvtárában megkeresed a Data mappát, és ide kicsomagolod. Elindítod a SkyrimLaunchert, és itt a Data Files menüpontban bejelölgeted azokat a modokat, amiket a játék indításával együtt be szeretnél tölteni. Ha a Data Files sor szürke, tehát nem elérhető, akkor a Dokumentumok/MyGames/Skyrim mappában a SkyrimPrefs.ini fájlt nyisd meg, és a [Launcher] sor alá szúrd be ezt: bEnableFileSelection=1

STRONGHOLD CRUSADER

➲ Kérlek titeket, hogy segítsetek a Stronghold Crusader 1.1v számú játékhoz pénzcsalást találni, mert a pénzzel mindent el tudnék intézni. Már minden cheat kódot kipróbáltam, de semelyikre sem reagált.

A játék főmenüjében tartsd lenyomva a CTRL gombot és gépeld be, hogy TRIBLADE2002, aztán az adott pályán tartsd lenyomva az ALT-ot, és nyomkodd az X-et, elvileg minden egyes leütés után kapsz 1000 aranyat.

MONKEY ISLAND

➲ Beszereztem a Monkey Island Special Editiont, és amikor elindítom, a monitorom elsötétül, és azt írja ki, hogy „no signal". Később rájöttem, hogy mi a gond, így csak azt szeretném kérdezni, hogy az MI:SE-ben hol lehet a felbontást állítani játékon kívül?

A leveled első fele meglepett, de rájöttem, hogy te vagy az ideális mentőöves alany, nevezetesen volt egy problémád és megoldottad magad. Máris szeretünk, sőt mi több a konkrét kérdésre is rögtön kapod a választ. Tehát keresd meg a settings.ini fájlt, amelynek a helye op. rendszer függő:

Windows XP:C:\Documents and Settings\<Felhasználónév>\Application Data\LucasArts\The Secret of Monkey Island SpecialEdition

Win7:C:\Users\<Felhasználónév>\AppData\Roaming\LucasArts\The Secret of Monkey Island SpecialEdition

Ha ez megvan, akkor a settings.init nyisd meg például Jegyzettömbbel, és a resolution sor után javítsd arra az értékre a felbontást, amit szeretnél használni.

FELHÍVÁS

➲ Most kaptam egy PS Vitát, és hát itt a Balaton partján nincs valami sok Vita tulaj, ezért ezen levelemmel szeretnék minél több barátra szert tenni. A PSN id-m: roloca97. Remélem, beteszed a levelem az újságba, és sok barátom lesz. A Gurusok felkérését is szívesen fogadom. Ígérem, nem nagyon fogom nyaggatni őket, csak Chris-t, hogy Battlefieldezés helyett dolgozzon:D (csak vicceltem).
P.S.: Csak olyanok jelentkezzenek, akiknek Vitájuk (is) van. Remélem, beraksz az újságba, mert mint láthatod ezt az egészet a Vitán írtam meg. Még sok sikeres Guruban gazdag évet kíván hű olvasótok,
➲ ROLAND AZAZ ROLOCA97.

Nem felejtettem el betenni a leveled a rovatba. Remélem, valóban sok barátot szerzel, szóval halihó nagyvilág, íme roloca97, és Vita tulajok tessék jelentkezni. Természetesen Chris elérhetőségeit hamarosan elküldjük, és napi minimum 10-12 „Dolgozol?" tárgyú üzenetet várunk el tőled...

COD 2

➲ Azzal a kérdéssel fordulnék hozzátok,hogy megvettem a Call of Duty 2 játékot, és azt írta ki telepítés előtt, hogy „A függvénytár nincs regisztrálva", ezért aztán vettem egy Nvidia GeForce GT 430-as videokártyát,mert azt mondták, hogy így már felmegy, de még mindig azt írja ki. A rendszerkövetelmény bőven megvan, és fogalmam sincs, hogy mi a hiba. ➲ LEVI

A játék elég régi, így a telepítése az újabb rendszerekre egy kicsit kacifántos, szóval a Számítógép részben nyomj jobb egérgombot a DVD meghajtón, válaszd a Megnyitás funkciót, aztán a lemezen keresd meg a setup.exét és azzal indítsd a telepítést, így vélhetően elindul.

MASS EFFECT 3

➲ Csak egy gyors kérdésem lenne a fent említett játékkal. Hogyan lehet elérni, hogy a végén Shepard „fellélegezzen"? ➲ ADRIÁN

A War Assets mennyiségtől függ ez a fajta befejezés, tehát ha a végjáték előtt 4000 EMS (Effective Military Strength) felett vagy, és a végén még az Illusive Mant időben lelövöd (kvázi megmented Andersont), akkor a Reaperek elpusztítása (jobb oldali) befejezésnél megkapod az ominózus jelenetet. 5000 EMS felett, pedig tökmindegy, hogy megmented-e Andersont vagy sem, de itt is a Reaperek elpusztítását kell választani.

JADE EMPIRE

➲ A Jade Empire-ral lenne gondom, méghozzá a The Zither of Discord küldetéssel. Igazából csak ennyi lenne, és ha lehetne, már ha egyáltalán tudjátok, hogyan kell megcsinálni, akkor nagyon pontosan írjátok le légyszi.

Ha jól értem a végigjátszást, akkor Scholar Six Heavens-nek egy citera darabjait kell elhozni. A húrok (SilkStrings) a Dam Site dél-keleti szekciójánál található torony egyik ládájában vannak. A hangszer második darabja (ZitherCase) már problémásabb: miután a kalózok főhadiszállásánál legyőzted a bosst, kutasd át a szobáját, és megleled. Ha ez a két darab megvan, térj vissza a Scholar Six Heavenshez, aki a végső darabért (ZitherBridge) küld el, ami pedig a Great Southern Forest-ben lesz. Ez az út a Bladed Thesis szelleméhez vezet, akinél több megoldás is kínálkozik, de most csak azt írom le, amely Open Palm pontokat ad. Szóval amikor Bladed Thesis azt kéri, hogy öld meg Scholar Six Heavens-t, utasítsd vissza. Ezt provokációnak veszi, harc jön, győzd le, és megkapod az utolsó szükséges darabot. Viszont mintha lenne egy kikötés, szóval nagyon úgy tűnik, hogy ezt a questet csak a Closed Fist (gonosz beállítottságú) karakterek tudják befejezni.

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

➲ A Ubisoft Auto Patch letölti a javítást, elindítom a telepítést, és egyszer csak kiírja ezt: Errorwhilepatching ACRMP. exe! Incorrectsource file. Amikor elindítom a játékot, nem frissít, és az újratelepítés sem segít.

A Ubisoft Game Launchert telepítsd újra a következő módon. A Vezérlőpult - Programok eltávolítása részben uninstalláld, majd a C:\Program Files (x86)\Ubisoft\Ubisoft Game Launcher mappát és a teljes tartalmát töröld (fontos!). Aztán innen –> http://tinyurl.com/3wst8ax telepítsd az újat...

BATTLEFIELD 3

➲ A címben szereplő játékkal lenne problémám. Mégpedig a következő: szeretném a BF3-at egy másik Windowsra telepíteni, ám voltam olyan ügyi, hogy elhagytam a kézikönyvet, így a termékkód sincs meg. Egyébként a játékot még decemberben, tőletek rendeltem meg éves előfizetés mellé. Azt szeretném csendesen megkérdezni, hogy...ööö... tudtok egy másik termékkódot megadni? A két lemez megvan, csak egy termékkód kell, és oksa az egész. Amúgy magával a játékkal az a bajom, hogy az isten se tudja miért, de 20 percenként kidob az asztalra, használható hibaüzi nélkül, csak a szokásos hibakeresés stb. van, amiből semmi nem jön le. OP-m amúgy Windows 7, és egy ugyanilyen OP-ra szeretném föltelepíteni.
Ui: láttam Chris összes oktatóvideóját, és elmondom nektek, hogy sok mindent tanultam belőle, a vadászgépek rész pl. nagyon sokat segített.
➲ PATYA

**Az elvileg nem oszt, nem szoroz, hogy elhagytad a termékkódot, mert anno létre kellett hoznod egy Origin accountot, és ott a cd-kulcs már be van regisztrálva. Tehát Origin kliens letölt, a régi BF3 account adatokkal belépsz, és letöltöd a játékot újra. A fagyásokhoz pedig ezt nézd át: http://tinyurl.com/botmfps
Ui.:Chris tényleg klassz videoanyagokat csinál, és szerintem örül majd a visszajelzésnek.**

Változások az Intel felhozatalában

TERMÉK NEVE **XEON E3** GYÁRTÓ **INTEL** MEGJELENÉS **2012. JÚNIUS** ÁR **NEM ISMERT**

Az Intel számûzi pár régebbi processzorát, hogy helyet szorítson a piacon az új jövevényeknek – legalábbis ezt állítja az egyébként megbízhatóságáról híres DigiTimes (alant valahol egy iPhone-os pletyka is szárnyra kelt tőlük). A híres weboldal információi szerint az Intel teljes gőzzel készül az elsősorban szerverekhez tervezett Ivy Bridge alapú Xeon CPU-k elterjesztésére. A 22 nanométeres csíkszélesség mellett gyártott központi egységek már júniusban hódító útjukra indulhatnak, vonzerejük pedig azon tulajdonságukban gyökerezik, hogy már kihasználják a PCI Express 3.0-s szabványt, ezzel duplájára növelve a korábbi modellek bővítőkártyákkal folytatott adatátvitelének sávszélességét. Ráadásul a PCIe sávok támogatják majd a x4-es, x8-os és x16-os módokat, ezzel segítve a konfigurációk rugalmas építhetőségét. Pozitívum továbbá, hogy a tokozás marad a már megszokott LGA-1155-ös, azaz a régebbi alaplapokon elég lesz egy BIOS-frissítés, és máris menni fog a szekér. Ez persze eddig csupa jó hír, de mivel az Intel kapacitása sem végtelen, pár korábbi terméknek muszáj búcsút inteni. Több Celeron és Core i3-as modell gyártása áll le, de persze nem azonnal: a 2 GHz-es Celeron P4600, a szintén 2 GHz-es Pentium P6100, a 2,13 GHz-es P6200 és a 2,2 GHz-en ketyegő P6300 mellett a 2,13 GHz-es Core i3-370M és a 2,2 GHz-es Core i3-390M is rendelhetőek maradnak október 16-ig. A felsorolt processzorok szállítását 2013-ban állítja le a gyártó, szóval nem kell sietni, van még idő vásárolni.

Nagy teljesítményű tuningkártyák az Asustól

TERMÉK NEVE **GEFORCE GTX 680 DIRECTCU II OC; GEFORCE GTX 680 DIRECTCU II TOP**
GYÁRTÓ **ASUS** MEGJELENÉS **2012. MÁJUS** ÁR **170 000 ÉS 175 000 FORINT**

Fatal1ty alaplapjához (lásd lent) kellő VGA-k is dukálnak – még szerencse, hogy az Asus épp most adja ki DirectCU hűtéssel szerelt csúcskártyáit. A GeForce GTX 680 DirectCU II OC és TOP modellek nem kevesebb, mint három helyet foglalnak el az alaplapon, melyre a különleges hűtőrendszer miatt van szükség. Az Asus kifejezetten a tuning őrülteket célozza a két termékkel, többek között a DIGI+ VRM áramkörök is ezt a célt szolgálják, a kártyák így sokkal stabilabbak és halkabbak, mint hasonló teljesítményű társaik. Újdonságnak számítanak a Super Alloy Power komponensek is, melyek nem csak hogy 15%-kal javítják az energiafelhasználást, de tovább stabilizálják a VGA-t, nehogy elszálljon a nagy túlhajtás közepette. A gyártó személyesen gondoskodik a megfelelő tuning paraméterekről, a kártyák VGA Hotwire kivezetéssel és egy GPU Tweak Utility nevű programmal együtt érkeznek, melyek segítségével a legapróbb részletekig testre szabhatjuk a beállításokat. Mind az OC, mind a TOP 2 GB GDDR5 memóriával bír, 6 GHz feletti frekvencián hajtva. A GPU az OC esetében 1019 MHz-es alap órajelen fut, 1084 MHz-es boost üzemmóddal megtámogatva, míg a TOP-nál ugyanezen értékek 1137 és 1201 MHz. Ez az egyedüli különbség a kártyák között, a felszereltség megegyezik: egy DVI-I és egy DVI-D, illetve egy DisplayPort 1.2-es és egy HDMI 1.4-es csatlakozó található a termékek hátán. A magazin megjelenésekor már mindkét videokártya kapható lesz, az OC 170 ezer, a TOP 175 ezer forintos áron. Borsos árak, azt meg kell hagyni.

Hatalmas felbontás, hatalmas áron

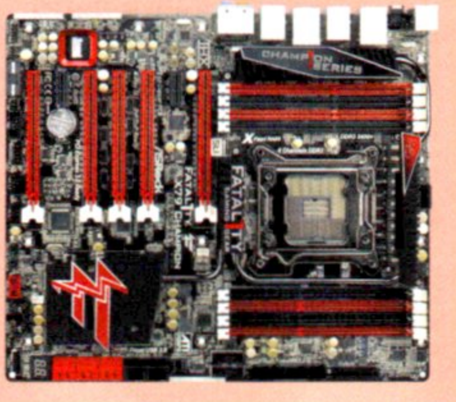
TERMÉK NEVE **NEM ISMERT**
GYÁRTÓ **SHARP** MEGJELENÉS **2012 Q4**
VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

A Sharp bejelentette, hogy még ez év végén kereskedelmi forgalomba hozza első 4K felbontású televízióját. Pontos adatok sajnos nem ismertek, de a januári CES-en már kiállítottak egy 60 hüvelykes monstrumot, ami natív 4096x3072-es felbontással bírt. Hogy a készülék mennyibe fog kerülni (vélhetően horror ára lesz), és pontosan mikor jön, még rejtély, de a Sharp mellett az LG, a Samsung és a Toshiba is készül ekkora panellel.

Fatal1ty visszaló: új generációs gamer alaplapok

TERMÉK NEVE **X79 FATALITY CHAMPION** GYÁRTÓ **ASROCK** MEGJELENÉS **2012. ÁPRILIS 27.** ÁR **NEM ISMERT**

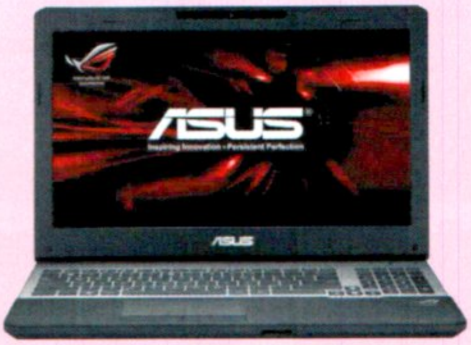
Fatal1ty neve az idősebb olvasók számára bizonyára ismerősen cseng: ő az FPS-ek koronázatlan királya, a Quake félistene, aki mellékesen hardvergyártóknak ad tanácsokat, hogy precízebb egereket és erősebb alkatrészeket tervezzenek. Alaplapjai messze földön híresek brutális teljesítményükről és elképesztő felszereltségükről, és ez alól bizony a frissen bemutatott X79 Fatal1ty Champion sem jelent kivételt. A tajvani ASRock szörnyetege már puszta adataival is tiszteletteljes csendet kelt maga körül: az LGA-2011-es Sandy Bridge-E processzorokat fogadó deszkán nyolc DDR3-as memóriamodulnak jut hely, valamint öt darab PCI Epxress 3.0-s slottal is felszerelték, melyek közül kettő teljes értékű x16-os foglalatként üzemel, megosztva így a teljesítményt a többire, hogy egyszerre négy videokártyát szerelhessünk be, egyenként x8-os sebességkorláttal. Az ötödik slot is x8-os, de ez még mindig nem minden, mert PCI Express 2.0-s foglalatból is kapunk kettőt, csak a biztonság kedvéért. 6 Gbps-os SATA-portból hat, 3 Gbps-osból négy állhat szolgálatba – ezekhez jön ráadásként két eSATA 6 Gbps-os csatlakozó, valamint nyolc USB 3.0-s port. A kiváló hangzásért egy 8+2 csatornás Creative Sound Core3D kezeskedik, nehogy unatkozzon a mélynyomó. Az X79 természetesen az összes ASRock-féle extrát megörökölte: XFastUSB, XFastRAM, XFastLAN, mind itt vannak. A Fatal1ty Champion a magazin megjelenésekor már kapható lesz itthon, igaz, pontos ár még nincs, bár Japánban 100 ezer forint körüli összegért adják.



Játékosoknak tervezett notebookkal támad az Asus

TERMÉK NEVE **ASUS G55VW-DS71** GYÁRTÓ **ASUS** MEGJELENÉS **2012. TAVASZ** ÁR **335 EZER FORINT**

Ahogy a játékvilágban, úgy a hardvergyártóknál is megesik olykor-olykor, hogy kiszivárog némi információ egy még be nem jelentett eszközről. Minden bizonnyal ez történt a G55VW-vel is, mely a HIDevolution.com weboldalon tűnt fel, mint előrendelhető termék, hogy azután pár órával később kámforrá váljon. Persze a nagyobb hardveres portáloknak ennyi is elég volt hozzá, hogy minden információt levadásszanak, szóval nagyon úgy fest, hogy a már bejelentett 15,6 hüvelykes gamer laptopcsalád bemutatkozó darabjával van dolgunk. Külsejét tekintve a G55VW nagyon hasonlít a G75-höz, annyi a különbség, hogy a hátoldalán több ventillátornyílás található, na meg a billentyűzete sem olyan szellős, mint a 17-es nagytestvérnek – ez persze nem meglepő, hisz a méretei is jóval szolidabbak. Ami a vasat illeti, a G55VW egy négymagos



Intel Ivy Bridge processzort, 12 GB DDR3 memóriát (ez maximum 16 GB-ig bővíthető), és egy Nvidia GeForce GTX 660M videokártyát tartalmaz, 2 GB GDDR5-tel megspékelve. Alapkiszerelésként egy 750 GB-os, 7200 rpm-es HDD-t találunk a burkolat alatt, de mivel van még egy szabad hely, illetve a merevlemez eltávolítható, semmi akadálya, hogy SSD-(k)re váltsunk. A 15,6 colos kijelző natív felbontása 1920x1080, ami kifejezetten impozáns egy ekkora notebook esetén. A gép súlya 3,85 kg, szóval cipelni nem lesz egyszerű. Hivatalos megjelenés még nincs, bár esélyes, hogy mire ezt olvassátok, már kapható. A HIDevolution.com 1475 dolláros árral hirdette meg, ami átszámítva jelen pillanatban 335 ezer forintnak felel meg.

Gyors képfrissítés, 2D-ben is

TERMÉK NEVE **PROLITE G2773HS** GYÁRTÓ **IIYAMA** MEGJELENÉS **2012. MÁJUS** ÁR **120 000 FORINT**

Az Iiyama nemrégiben egy 120 Hz-es képfrissítésű monitort jelentett be. A 3D-s panel esetében nem lenne furcsa a magas szám, viszont erről az esetünkben szó sincs: a ProLite G2773HS egy sima 2D-s TN képernyő, LED háttérvilágítással. Mindehhez 1 ms-es válaszidő társul, ami azon túl, hogy technikai csodává emeli a monitort, a játékosok nagy kedvencévé teheti. Paramétereit tekintve egy méretes, 27 hüvelykes darabról van szó, ami 1920x1080-as natív felbontással bír. A mérnökök nem átallottak egy 5 wattos hangrendszert is beszerelni a panel mögé, így a szokásos D-SUB és DVI-D kimenetek mellett értelmet nyer a HDMI is. A ProLite G2773HS Macekre is ráköthető, megjelenése májusban várható, 120 ezer forint körüli áron.

Vége a MacBook Prónak?

TERMÉK NEVE **MACBOOK PRO "17** GYÁRTÓ **APPLE** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **TÍPUSFÜGGŐ**

Ming-Csi Kuo piaci elemző többször szivárogtatott már ki információkat az Apple háza tájáról, így bár ez még erősen pletykaszagú hír, azért említést érdemel. Kuo szerint a 17 hüvelykes MacBook Próra korántsem sincs akkora kereslet, mint az Apple várta: becslések szerint 2012 első negyedévében mindössze 50 ezer darabot sikerült eladni úgy, hogy a vállalat noteszgépeiből összesen 3 milliónál is több fogyott. Kuo állítja, a MacBook Pro nem tűnik el nyomtalanul, hanem

összeolvad a MacBook Airrel: kisebb, könnyebb géppé válik, melynek viszont jóval nagyobb teljesítménye lesz a mostani Air modellekénél. És hogy mikor lesz esedékes a termékvonal kivezetése? Kuo szerint a nem is olyan távoli jövőben.

Kapacitív szenzorok az új iPhone kijelzőjében?

TERMÉK NEVE **NEM ISMERT** GYÁRTÓ **APPLE** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

Újabb hónap, újabb iPhone-os pletyka: ezúttal a DigiTimes szellőztette meg, hogy a következő iPhone a kijelzője képpontjai közé rejtené a kapacitív szenzorokat, hogy ezzel is helyet spóroljon a nagyobb teljesítményű akkumulátornak, mely minden bizonnyal a 4G LTE hálózatok energiaigénye miatt kerül bevezetésre. A DigiTimes szerint az új panelt a Sharp és a Toshiba gyártja majd az Apple-nek. Ezek persze meg nem erősített információk, hivatalosan még semmit sem tudunk az idénre jósolt új iPhone-ról.

Elektronikus szakkönyvek hazánkban is

Az e-kiadványok uralma lassan, de biztosan megszilárdul, és bár szerintünk ez korántsem jelenti a nyomtatott sajtótermékek és könyvek eltűnését, jelentősen megkönnyítheti a szükséges információk összegyűjtését. Ebben lehet segítségünkre a CompLex kiadó és az Akadémia kiadó közös kezdeményezése, melyet a 19. Könyvfesztiválon jelentettek be. A két cég már tavaly október óta jelen van a hazai e-book piacon, májustól pedig beindul az első hazai szakkönyvtáruk, melynek keretein belül egy jelképes összegért lehet kikölcsönözni a digitális kiadványokat. A kötetek egy virtuális könyvespolcon lapozhatók, melynek mérete és tulajdonságai az előfizetés mértékéhez viszonyítva tágulnak, illetve szűkülnek.

Fantasztikus évet zárt a Huawei

A mobiltelefonokat és tableteket gyártó kínai Huawei nyilvánosságra hozta 2011-es mobileladási adatait. A cég nem kevesebb, mint 500%-kal múlta felül a 2010-es eladásokat, ez a gyakorlatban 50 millió értékesített készüléket jelent, melyek közül 20 millió volt okostelefon. A cég legkeresettebb mobilja a Sonic fantázianevű U8650 lett, 10 millió példányban kelt el tavaly. Nem szabad azonban megfeledkezni a mobil modemek eladásáról sem, ezen termékekből összesen 60 millió darabot értékesített a Huawei.

Apple TV – Stílusos tartalomszolgáltatás, korlátokkal

A név csalóka, és mielőtt bárki azt hinné, hogy az Apple már beszállt a TV-gyártásba is, gyorsan leszögeznénk, hogy erről szó sincs, azonban a tartalomszolgáltatás piacából igyekeznek kihasítani egy nagyobb szeletet, és mivel már itthon is elérhető az iTunes, így a hazai Apple-viszonteladók kínálatában is megjelent az Apple TV, amit jelen cikkünkben mutatunk be nektek.

MŰSZAKI ADATOK

- 23x98 mm-es méret
- 0,27 Kg súly
- Apple A5 CPU
- 512 MB RAM
- 8 GB HDD (csak cache)
- iOS 5 alapú operációs rendszer
- Wi-Fi (802.11a/b/g/n)
- 10/100 Ethernet
- Micro USB
- HDMI
- Optikai audiokimenet
- Apple Remote távirányító a csomagban

De mi is ez az Apple TV? A válasz egyszerű: egy médiaközpont, amely az almás cégtől megszokott egyszerűséggel biztosítja a felhasználók számára, hogy könnyen és gyorsan jussanak hozzá kifejezetten filmes, de akár más tartalmakhoz is, méghozzá egy HD-kompatibilis TV képernyőjén keresztül.

A praktikus és egészen kicsi csomagolás szétkapását követően az Apple TV dobozban megtalálhatjuk a mindössze 2,3 cm magas és 10 cm mély (továbbá hihetetlenül visszafogott és elegáns) fekete médiaboxot, egy Apple Remote távirányítót és a tápkábelt. HDMI kábelt sajnos nem rejt a csomag, így azt muszáj lesz külön beszerezni, és a vásárlásnál oda kell figyelni arra is, hogy az Apple TV hátlapjába csakis mini HDMI csatlakozót lehet beilleszteni. Ha rendelkezünk a megfelelő csatlakozóval, akkor csak össze kell kötnünk a kis fekete dobozt a TV-nkkel (aminek minimum a 720p-s felbontást bírnia kell), és pár perc alatt, pofonegyszerűen üzembe is helyezhetjük az eszközt. Szerencsére a választható nyelvek között megtalálható a magyar is, így tényleg senkinek nem okozhat problémát az eszköz "bekalibrálása". A működéshez szükségünk lesz netkapcsolatra (ez lehet wifi vagy kábeles megoldás), illetve egy iTunes accountra (ha még nincs ilyenünk, a menüből készíthetünk egyet magunknak), és ha ezeket is beállítottuk, akkor már semmi nem állhatja útját annak, hogy villámgyorsan, könnyedén és legálisan szerezhessünk be filmeket az Apple TV segítségével.

HABÁR AZ APPLE TV EGY PRAKTIKUS ÉS KÖNNYEN HASZNÁLHATÓ MÉDIAKÖZPONT, A MAGYAR FELHASZNÁLÓK JELENTŐS RÉSZÉNEK IGÉNYEIT EGYELŐRE NEM ELÉGÍTI KI

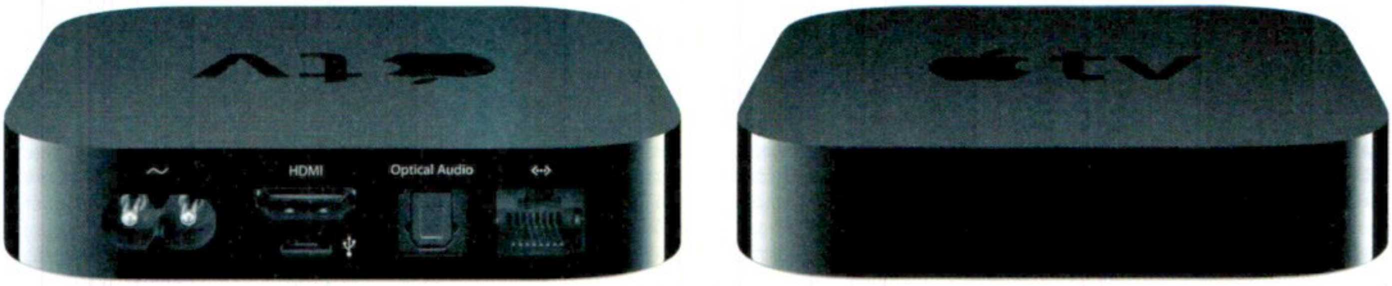
KÖLCSÖNZÉS ÉS VÁSÁRLÁS EGYSZERŰEN

Tavaly ősszel hivatalosan is elérhetővé vált az iTunes szolgáltatásainak egy jelentős része hazánkban, és ez nemcsak azt jelenti, hogy könnyedén megvásárolhatjuk a kedvenc zenéinket az Apple digitális boltján keresztül, de nem sokkal a rajt után beindult a filmes szekció is, és részben ezt használja ki az Apple TV. A bekapcsolást követően a távirányító segítségével pillanatok alatt benavigálhatunk az elérhető mozik közé, ahol már most több száz film között csemegézhetünk, és a kínálat hétről-hétre bővül.

Az elérhető filmek esetében lehetőségünk van a vásárlásra (ez filmtől függően 8-15 euró lehet), illetve a kölcsönzésre (ennek 3 és 5 euró között mozog az ára), továbbá kiváló minőségben nézhetjük meg a legújabb filmek bemutatóit, méghozzá mindenféle töltögetés és várakozás nélkül – igaz ehhez az „élményhez" megfelelő minőségű netkapcsolat is szükséges. A vásárlás esetén a film természetesen letölthető (figyelem, az új Apple TV-ben nincs merevlemez, így a vásárláshoz szükségünk lesz egy iTunes programmal felszerelt külön gépre) és végtelen alkalommal megtekinthető, kölcsönzéskor viszont az Apple TV streameli a kiválasztott mozit, amit mi 48 órán belül többször is megtekinthetünk. Külön jó pont, hogy 30 nap áll rendelkezésünkre a film lejátszására, a 48 órás felhasználási limit csak akkor aktiválódik, ha elindítjuk a kikölcsönzött alkotást. A filmek jelentős része már full HD-ben érhető el (főleg az elmúlt 2-3 év termése), míg a régebbi

MI IS AZ A NETFLIX?

A cikkben keseregtünk kicsit arról, hogy a Netflix szolgáltatás nem érhető el hazánkban, és pár olvasóban biztos felmerült a kérdés, hogy pontosan miről is van szó. A Netflix egy amerikai bázisú online kölcsönzőrendszer, amelyben fix havidíj ellenében több tízezer film és egyéb műsor között válogathat a felhasználó, és nézheti meg őket azonnal a streamelésnek köszönhetően. A Netflix elérhető asztali gépek, laptopok, okostv-k és konzolok (X360, PS3, Wii), valamint médiaközpontok (lásd Apple TV) segítségével is, persze csak adott régiókban, úgy, mint az Egyesült Államok, Dél-Amerika, az Egyesült Királyság és Írország. A Netflix igen népszerű szolgáltatás azokban az országokban, ahol el lehet érni, a cég 2011-ben nem kevesebb, mint másfél milliárd dollár nyereséget termelt, az előfizetők száma pedig világszerte meghaladja a 26 millió felhasználót. A Netflix tervei között természetesen szerepel az európai terjeszkedés is, 2012-ben várhatóan Spanyolországban is elérhető lesz a szolgáltatás. Habár esély van rá, hogy előbb-utóbb Magyarországra is sor kerül, annyi biztos, hogy ez nem az elkövetkezendő egy-két évben fog megvalósulni – ami elsősorban a hazai piac méretének köszönhető.



Az Apple a kezdetektől törekedett arra, hogy termékei ne csak a hardverek és az elérhető funkciók szintjén, de dizájnjukban is különlegesek legyenek. Ez alól nem kivétel a harmadik generációs Apple TV sem, ami nem csak, hogy egy tényleg miniatűr szerkezet (elfér egy tenyérben), de egyben roppant visszafogott és elegáns is.

mozik csak SD-minőségben, ám ez utóbbiak esetében az ár is kedvezőbb, vásárláskor és kölcsönzéskor egyaránt.

REGIONÁLIS KORLÁTOK

Bár a filmválasztás és a vásárlás menete pofonegyszerű, azonban azt tudni kell, hogy az iTunes felhozatala nem feltétlenül kompatibilis a hazai felhasználók nagy részével, ugyanis – egyelőre – egészen minimális azoknak a tartalmaknak a száma, amelyek magyar szinkronnal rendelkeznek (példának okáért: Toy Story 3), a mi anyanyelvünkön kommunikáló felirattal pedig szinte egyáltalán nem találkozhatunk. Ha pedig már szóba került a felirat, akkor érdemes megjegyezni, hogy az Apple TV menüje ugyan jól összerakott és könnyen kezelhető, azonban azzal semmiképp nem vádolható, hogy információhegyekkel bombázná az embert – nekünk legalábbis csak némi netes „guberálás" után sikerült rájönnünk arra, hogy miképp hívhatóak elő azok a specifikációk, amelyek megmutatják, hogy milyen szinkronok és feliratok érhetőek el egy adott mozihoz.

Az Apple TV korlátai azonban nem csak a választható szinkronok és feliratok területén jelentkeznek, de közép-kelet-európai ország lévén számos olyan szolgáltatásról is le kell mondanunk, amelyek nyugaton (Anglia, Egyesült Államok, stb.) alapból megtalálhatóak az Apple TV menürendszerében. Ezek közül az egyik legfájóbb a Netflix hiánya, hiszen ez a streaming szolgáltatás viszonylag alacsony havidíj ellenében kínál számos olyan filmet, sorozatot és egyéb tv-műsort, amire (vélhetőleg) hazánkban is hatalmas igény lenne. De ugyanígy hiányzik az Apple saját TV Shows menüpontja is, amelynek keretében a „szerencsésebb országok" szülöttei a mozikhoz hasonlóan válogathatnak a megvásárolható és kölcsönözhető TV-s tartalmak között. S, hogy miért fájó ezeknek a hiánya? Képzeljük csak el, hogy mindenféle torrentes keresgélés és várakozás helyett csupán egyetlen kattintással elérhetőek lennének a kedvenc sorozataink legújabb részei, azonnali megtekintéssel – ez a fajta kényelem azért havi pár ezer forintot simán megérne.

Szerencsére azért nem hiányzik minden, hiszen az Apple TV-n keresztül nálunk is elérhető a YouTube és a Vimeo, lehetőség van fotó streamelésre a Flickr és MobileMe accountok segítségével, sőt, furcsa módon még a baseball meccseket és statisztikákat közvetítő MLB is elérhető a magyar felhasználók számára.

SAJÁT TARTALMAK

Az iTunes-on elérhető tartalmak tehát nem feltétlenül elégítik ki egy átlag magyar felhasználó igényeit, viszont az Apple TV nem csak arra alkalmas, hogy a storeban megvásárolható/kikölcsönözhető filmeket játsszuk le vele. Az iTunes Home Sharing opciójának köszönhetően akár öt különböző Apple terméket is elérhetünk a médiaközponttal, így arra is lehetőségünk nyílik, hogy a számítógépeinken tárolt videókat játsszuk le az Apple TV segítségével. Ehhez nem is kell mást tennünk, mint bemásolni az iTunes-ba az eszköz által preferált formátumú (H.264, MPEG4, MJPEG) fájlokat, amelyek aztán megjelennek a megfelelő menüpontban, és innentől minden ugyanolyan kényelmesen menedzselhető a távirányítóval, mintha csak kölcsönöztünk volna.

A tartalommegosztás persze nem csak a videók esetében működik, ugyanígy a képek és a zenék is „lejátszhatóak" az Apple TV segítségével, ráadásul nem csak az asztali gépekről, de iPhone-ról, iPod Touch-ról vagy akár iPadről is. Az pedig már a játékos kedvű felhasználóknak lehet külön öröm, hogy az AirPlay segítségével iPhone 4S-ről, iPad 2-ről és az új iPadről szinte bármit átjátszhatunk a TV képernyőjére, tehát akár a kedvenc programjainkat is – azt pedig talán nem kell külön ecsetelni, hogy micsoda élmény, ha például az Infinity Blade II-t egy hatalmas képernyőn játsszuk.

KORLÁTOZOTT VEVŐKÖR

Habár az Apple TV tényleg egy praktikus eszköz, a jelenleg elérhető szolgáltatásokkal egyelőre még csak egy jól behatárolható közönség számára lehet életképes alternatíva. Ha kellő angoltudással rendelkezel, ha a háztartásodban már megtalálható néhány Apple eszköz, illetve, ha hajlandó vagy fizetni a megvásárolható, illetve kölcsönözhető tartalmakért, akkor érdemes elgondolkodnod azon, hogy beszerezd a jelenleg nagyjából 33-35000 forintos áron kapható médiaközpontot. Persze mások is benevezhetnek rá, de félő, hogy a fenti „kritériumok" hiányában csak egy tetszetős kütyüt vásárolnak, amit sosem fognak igazán kihasználni.

TUDTAD-E?

Az Apple TV doboza ugyan tartalmaz egy távirányítót, viszont azoknak, akik rendelkeznek iPod Touch, iPhone vagy iPad készülékekkel, az App Store-ban ingyenesen elérhető a Remote alkalmazás, amivel távirányítóvá „alakíthatjuk" a mobil eszközeinket. Ez elsőre ugyan teljesen feleslegesnek tűnik, de amint szöveget szeretnénk bevinni az Apple TV menüjébe, máris rájövünk, hogy mennyire praktikus megoldás.

A csomagolás terén az Apple ismét a praktikumra, és a méret minimalizálására törekedett.

Fél tucat játékturbó: 30-80 ezer forintos videokártyák tesztje

Papolhatnak a CPU kiemelt szerepéről – egy játékosnak a videokártya a legfontosabb összetevő: ezen áll vagy bukik, hogy diavetítés, avagy Full HD száguldás lesz-e a játék.

Ennek a kiemelt szerepnek azonban veszélye is van, hiszen nagyon jól kell megválasztani videokártyánkat, hogy minden meglévő és a jövőben érkező játék tökéletesen fusson rajta, miközben a családot sem taszítjuk valamiféle makacs áruhitelbe. Tesztünkben összeszedtünk három vadonatúj VGA kártyát az AMD legújabb generációjából, majd hozzátettünk három, 2011-ben méltán népszerű modellt és megnéztük, melyikkel járunk a legjobban és melyikben van annyi tartalék, hogy még jövő ilyenkor se kelljen a beállítások közt kutatnunk ahhoz, hogy legalább 30 fps-sel fussanak a játékok. A mezőnyt a videokártyák árai alapján három részre bontottuk, így mindegyik szegmensben tudunk ajánlani kiváló vételeket.

BELÉPŐ A JÁTÉKOK VILÁGÁBA

2012 első felében kijelenthetjük, egy tisztességes játék PC-be nagyjából 30 ezer forintért kaphatunk olyan videokártyát, ami nem hagy cserben, ha egy újabb játékot eresztünk rá. Ezen a lélektani határon több igen jó vétellel is találkozhatunk: mindegyiknek van előnye, ezért érdemes vásárlás előtt mérlegelni. Az NVIDIA GeForce GTX 550 Ti például nagyon vonzó, hiszen több játék alatt is gyorsabb néhány fps-sel a Radeonoknál, cserébe viszont többet fogyaszt azoknál és jobban melegszik. Márpedig egy olcsó játékgépben nem általános az 500 wattos, minőségi tápegység és a kiválóan felépített hűtés.

A tavalyi Radeon csapatból ebben az árban a HD6770-es modellt találjuk, ami igazából nem más, mint egy átnevezett HD5770. Kora ellenére ez a kártya bizony jól teljesít a mai játékok DirectX 11 alatt való futtatásában és körmeszakadtáig küzd, nehogy 30 fps alá csökkenjen a sebesség. Tekintve, hogy tesztünkben egységesen minden játéknál High Details beállítást, 1920x1080-as felbontást, 8-szoros élsimítást és 16-szoros anizotropikus szűrést használtunk, a táblázatban látható eredmények nem is rosszak. A Batmannél és a Battlefield 3-nál már csupán az élsimítás lekapcsolásával elérhetjük a 30 fps-t, ha pedig még a DX11-es effektek beállításait is finomhangoljuk, esetleg a felbontást eggyel szerényebbre vesszük, nem elérhetetlen a 40-50 fps sem.

Éppen a HD6770 és a GTX 550 Ti árnyékában érdekes jövevény a Radeon HD7750, ami már GCN-alapú grafikus chipre épül. Attól, hogy a kártya új, a GPU pedig forradalmi változáson esett át, még nem lett gyorsabb, ám mielőtt temetnénk a HD7750-et, vessünk egy pillantást a mért értékekre és utána rögtön a fogyasztásra. Igen, így van, a HD7750 nem kér kiegészítő tápegységet, játékok alatt csak néhány fps-sel kap ki a HD6770-től, fogyasztása sokkal alacsonyabb, a hőtermelés pedig minimális. A 30 ezer forintos kártyák mezőnyéből mi mindenképpen a HD7750-et ajánljuk egyszerűbb játék PC-be elfogadható teljesítménye, kiváló szolgáltatásai és pofátlanul alacsony fogyasztása/hőtermelése miatt. Persze aki semmi mást, csak az fps értékeket nézi és beleszalad egy olcsó GTX 550 Ti-be, nem lő bakot, de mindenképpen ügyeljen a megfelelően nagy és csendes hűtésre.

AZ ARANY KÖZÉP – SE JOBBAT, SE ROSSZABBAT

Ne ámítsunk senkit, a 30 ezer forintos kártyáknál CPU-tól függetlenül kénytelenek leszünk trükközni a beállításokkal már több mostani játéknál is, az idén

Kategória Győztes

	Sapphire Radeon HD7750 1GB	XFX Radeon HD6770 1GB	ASUS Radeon HD7770 DirectCU 1 GB
Ár	28 700 Ft	28 500 Ft	42 700 Ft
Típusszám	HD7750 1GB GDDR5	HD-677X-ZHLC	HD7770-DC-1GD5
Web	www.sapphiretech.com	www.xfxforce.com	www.asus.hu
GPU	Cape Verde, 28 nm	Juniper, 40 nm	Cape Verde, 28 nm
Memória	1 GB, GDDR5, 128 bit	1 GB, GDDR5, 128 bit	1 GB, GDDR5, 128 bit
Shader, textúrázó, ROP	512, 32, 16	800, 40, 16	640, 40, 16
Órajelek (mag/shader/memória)	800/800/4500 MHz	850/850/4800 MHz	1120/1120/4600 MHz
Kiegészítő tápcsatlakozó	-	1x6-os	1x6-os
Szabványok	PCIe 3.0, DirectX 11.1	PCIe 2.0, DirectX 11	PCIe 3.0, DirectX 11.1
3DMark11 Perf.	P2684 pont	P2851 pont	P3676 pont
Battlefield 3	22,3 fps	22,4 fps	29,9 fps
Unigine Heaven 2.5	435 pont	394 pont	558 pont
Dirt 3	57,5 fps	61,1 fps	76 fps
Deus Ex	39,6 fps	39,8 fps	54 fps
Batman: AC	24 fps	24 fps	29 fps
Rendszerfogyasztás (Min/Max)	52/137 Watt	66/188 Watt	50/167 Watt

DIRECTX 11.1: SZEMFÉNYVESZTÉS VAGY MEGVÁLTÁS?

Az új generációs videokártyákkal új DirectX szabvány is érkezett, amit 100%-osan majd a Windows 8 fog támogatni. Ez persze még csak az oprendszer- és a drivertámogatás, a játékmotoroknak is használniuk kell az új szolgáltatásokat ahhoz, hogy a játékosok is megtapasztalják a változást. De vajon mit hoz ez a kis ugrás a számozásban? Alapjaiban új látványvilágot, eddig soha nem látott effekteket, vagy csak minimális ráncfelvarrást?

Először is érdemes különválasztani a 3D grafikus megjelenítést, hiszen ez csak egy része a komplett DirectX csomagnak. A Direct3D 11.1 új szolgáltatásainak listája meglehetősen hosszú, így mondhatjuk, hogy fontos változások lesznek, azonban az csak a játékfejlesztőkön múlik, hogy mikor és mennyit látunk majd ebből.

A rengeteg újdonság közül érdekes az UAV (Unordered Access View) kiterjesztése, ami lehetővé teszi, hogy a GPU általános adat puffereit egyszerre több modul olvashassa akár sorrenden kívül is, így az általános shadereken kívül például a geometriai shader is. Ez nagyobb rugalmasságot biztosít mind a 3D-s képalkotás, mind általános célú felhasználás során, és beleillik abba a törekvésbe, amit a Microsoft évekkel ezelőtt megkezdett, vagyis a GPU és a CPU közelítése egymáshoz a kiegyensúlyozottabb hardver-erőforrásokért. A sok technológiai finomhangolás mellett lesz egy látványos újdonság is, mégpedig az egységesített térbeli megjelenítési szabvány bevezetése. A DirectX 11-es videokártyák nem lesznek teljesen kompatibilisek a D3D 11.1 szabvánnyal, de a sztereó 3D-t támogatni fogják. Ez az API jelentősen leegyszerűsíti a térbeli megjelenítést, hiszen egységes, és minden hardver- és szoftverfejlesztő számára elérhető kapcsolódási felületet biztosít, a játékosoknak pedig többé nem kell összetákolt segédprogramokban turkálniuk és a kompatibilitásért aggódniuk.

és jövőre érkező címeknél pedig ennél komolyabb kompromisszumokra is rákényszerülünk majd. A megoldás, ha eggyel feljebb lépünk és a 40-50 ezer forintos mezőnyben keressük a következő videokártyánkat. Ugyan nem új darab a GeForce GTX 460, viszont mind a mai napig népszerű, és nem véletlenül: kiegyensúlyozottan jó teljesítményt nyújt minden játék alatt. Amivel nagyon vigyáznunk kell, az a gyengébb GTX 460, mégpedig az SE verzió, amit messze kerüljünk el, ahogy a 768 MB-os változat is érezhetően szerényebb 3D-s teljesítményt nyújt. Egy GTX 460 1 GB-os modell ma kb. 43-46 ezer forintba kerül a hazai boltokban, amivel biztosíthatjuk magunknak Full HD felbontás mellett is a 30 fps-t. Ehhez azonban mindenképpen megfelelő tápegységre is szükségünk lesz, mivel a GTX 460 sokat fogyaszt terhelés alatt.

Az új generációs Radeon HD7770-nél ez a probléma nem áll fent, ugyanis ez a kártya 100 wattal kevesebbet kér teljes terhelés mellett. A mérési eredményeket nézve azonban a HD7770 nem hozza a várt számokat, vagyis a konkurenciát 3D teljesítményben nem veri meg a mai játékok alatt. A megjelenéskori negatív fogadtatást az AMD mostanra részben orvosolta, hiszen az 50 ezer forint környékére belőtt HD7770-ek ma már 40 ezer forint magasságában beszerezhetők, és ennél a tesztben szereplő, tekintélyes gyári tuningot és jó hűtést kapott ASUS DCU változat sem drágább jelentősen. Az NVIDIA új generációs kártyáinak megérkezte után azt jósoljuk, hogy ez a 40 ezer forintos árszint tovább esik valahová 35 ezer forint környékére, ahol azonban már igenis jó vétel lesz a HD7770. Addig azoknak javasoljuk, akiknek számít az alacsony fogyasztás és hőtermelés. Aki viszont csak az fps mutatót nézi, nyugodtan beruházhat még ma is egy GTX 460-as modellbe, vagy még inkább a GeForce GTX 560-ba, ami kis szerencsével 46-48 ezer forintért beszerezhető, és teljesítményben már közelebb áll a 60 ezres GTX 560 Ti-hez, mint a HD7770-GTX460 pároshoz.

NYÚJTÓZKODÁS A CSÚCSKATEGÓRIA FELÉ

Ki ne szeretne olyan VGA-t, amivel felszerelkezve csak azért kell a játékok beállító menüjébe ellátogatnia, hogy mindent a lehető legjobbra állítson? Nem probléma, a kínálat óriási, de ehhez mindenképpen mélyebben kell a zsebünkbe nyúlni. Nem érdemes azonban a ló túloldalára sem átesni és aránytalanul erősebb VGA-t választani, hiszen ehhez még erős tápegység és CPU is kell, na meg minimum egy Full HD-s monitor. Ha ezek adottak, és nem tervezünk hárommonitoros kiépítést a közeljövőben, nem érdemes a 80 ezer forintos kártyákon túl nézelődni – már ezek a modellek is maximálisan elegendőek egy Full HD monitor meghajtásához kompromisszumok nélkül. Jó példa erre a Radeon HD7850, ami az ASUS színeiben járt tesztünkben, és megmutatta, mi kell a holnap játékmotorjának. Alacsony fogyasztás mellett a HD7850 alkalmas a gondtalan (értsd 30 fps) játékra minden címnél, és sok esetben a 60 fps sem elérhetetlen.

A komoly konkurencia itt a GTX 560 Ti, ami méltó utóda a GTX 460-as modellnek, hiszen jó áron nagyon jó teljesítményt nyújt. Igaz, hogy akár 300 wattra is felszökhet a rendszerfogyasztás, de el kell ismerni, hogy a kb. 60 ezer forintos GeForce még mindig az arany középút teljesítmény és ár között. A verseny most is kiélezett ezen a fronton, az AMD agresszíven nyomja új HD7800-as Radeonjait, ha kell, árat csökkent akár nagyobb ugrásokban is, és készül, hogy visszaverje az NVIDIA hamarosan megérkező új generációs GeForce-ait ebben az árkategóriában.

	Kategória Győztes	Kategória Győztes	
	Gigabyte GeForce GTX 460 OC 1 GB	**Gainward GeForce 560 Ti**	**ASUS Radeon HD7850 DC2 2 GB**
Ár	43 400 Ft	58 200 Ft	78 500 Ft
Típusszám	GV-N4600C-1GI	1824-BLISS	HD7850-DC2-2GD5
Web	www.giga-byte.hu	www.gainward.com	www.asus.hu
GPU	GF104, 40 nm	GF114, 40 nm	Pitcairn, 28 nm
Memória	1 GB, GDDR5, 256 bit	1 GB, GDDR5, 256 bit	2 GB, GDDR5, 256 bit
Shader, textúrázó, ROP	336, 56, 32	384/64/32	1024, 64, 32
Órajelek (mag/shader/memória)	788/1576/4008 MHz	822/1644/4008 MHz	870/870/4840 MHz
Kiegészítő tápcsatlakozó	2x6-os	2x6-os	1x6-os
Szabványok	PCIe 2.0, DirectX 11	PCIe 2.0, DirectX 11	PCIe 3.0, DirectX 11.1
3DMark11 Perf.	P3997 pont	P4603 pont	P5451 pont
Battlefield 3	36,4 fps	41,6 fps	44 fps
Unigine Heaven 2.5	566 fps	636 pont	828 pont
Dirt 3	93,5 fps	104,6 fps	108 fps
Deus Ex	59,2 fps	68,8 fps	79,7 fps
Batman: AC	37 fps	41 fps	40 fps
Rendszerfogyasztás (Min/Max)	67/264 Watt	69/299 Watt	53/207 Watt

AverMedia Game Broadcaster HD – Oszd meg a játékélményt!

Gyakori kérdés a YouTube-csatornánkon, hogy miként, milyen hardverrel vagy módszerrel rögzítünk videót konzolon vagy PC-n. Asztali számítógép esetében hamar rávágjuk, hogy FRAPS-szel, de konzolon, vagy gyengébb konfigurációk esetében bizony hardveres megoldásra van szükség. Ebben segít az AverMedia legújabb terméke.

Korunk egyik legnagyobb divatja, hogy különféle videomegosztó hálózatokon életünk minden apró mozzanatát közvetítjük. Manapság már nem sok idő kell ahhoz, hogy egy frissen kiadott játékból megjelenjenek az első végigjátszásokat közvetítő videók, mi pedig csak tátott szájjal bámulunk, hogy miképp tudnak egyesek ilyen gyorsan jó minőségű anyagokat készíteni.

JÁTSSZ ÉS RÖGZÍTS!

A videodigitalizálás napjaink egyik legnépszerűbb szórakozásává vált, és ennek a mókának többféleképpen is nekiállhatunk. Először is ott van a szoftveres megoldás, amelynek hatalmas előnye, hogy nem igényel digitalizáló kártyát és hihetetlenül jó képminőséget produkál. Hátránya viszont, hogy a szoftver használatához erős PC szükséges, ráadásul a konzolok ebből a körből azonnal ki is esnek. A komoly gépigény nem meglepő, hiszen ahhoz, hogy a számítógépünk másodpercenként 30-60 képkockát rögzítsen abból a játékból, amit épp a processzorunk és videokártyánk igyekszik a monitorunkra varázsolni, bizony nagyon erős hardverre van szükség. Ilyenkor jelentenek jó alternatívát a különféle digitalizáló eszközök, melyek leveszik a digitalizálás terhét a számítógépünkről. Az AverMedia Game Broadcaster HD pont egy ilyen kártya, és ez az eszköz tökéletes választás lehet azok számára, akik tényleg komolyan gondolják, hogy videorögzítéssel és -megosztással szeretnének foglalkozni. Az eszköz nagy előnye, hogy nem igényel akkora erőforrást, mint a FRAPS, valamint nagyon jó képminőségben rögzít, akár 1080p, azaz 1920x1080 felbontásban is.

FELVÉTEL! CSAPÓ!

Az alaplapunkon található PCI Express csatlakozóba helyezhető Game Broadcaster kártya két bemeneti csatlakozóval van ellátva. Az egyik egy sima D-SUB foglalat, amelybe egy másik PC monitorkábelét, vagy akár egy átalakítónak köszönhetően X360, PS3 és Wii játékkonzolok komponens (azaz a jobb minőségű, a kék-piros-zöld végű) kimenetét csatlakoztathatjuk. Mellette található egy praktikusabb, jóval élesebb képminőséget rögzítő HDMI bemenet is – ha van rá mód, akkor mindenképpen ezt a megoldást válasszátok. Ha összecsatlakoztattuk a képet adó gépet a kártyával, és feltelepítettük az digitalizáló szoftverét, akkor már neki is kezdhetünk a rögzítésnek. A Game Broadcaster HD mellé járó szoftver dizájnján ugyan nem sokat dolgoztak, cserébe viszont a program jól átlátható és könnyen kezelhető bárki számára.

Fontos megjegyeznünk, hogy a digitalizáló nem hardveres tömörítéssel dolgozik, tehát ha PC-ről szeretnétek felvételt rögzíteni, mindenképpen szükségünk lesz egy másik gépre is: vagy ebbe helyezzük a kártyát, vagy ezen indítjuk el a játékot. A szoftver elindítása után meg kell várnunk, hogy a program feldolgozza a bejövő jelet, de pár másodperc elteltével a digitalizáló ablakában meg fog jelenni a bejövő jel. A kártyához mellékelt szoftver AVI, MPEG2, H.264 és WMV formátumban képes rögzíteni, a részletesség pedig a kimenő jel felbontásához igazodik (ezt szoftveresen nem is tudjuk állítani), a támogatott felbontások skálája pedig igen széles, 640x480-tól egészen 1080p-ig rögzíthetünk/közvetíthetünk videókat, méghozzá 30 fps mellett. A kártya 720p-s felbontás mellett 110Mb/s-os, míg 1080p-nél 125Mb/s-os tömörítési rátával dolgozik, és ezek az értékek szintén nem állíthatóak szoftveresen, így felhasználóként viszonylag kevés befolyásunk van a videók minőségének állítására. Összességében viszont elmondható, hogy a kártya kivételesen jó minőségben rögzít, s külön öröm volt látni, hogy sok hasonló hardverrel szemben ez az eszköz nem csak váltottsoros (interlace, tehát 1080i), hanem progresszív, azaz 1080p üzemmódban is tökéletesen üzemel.

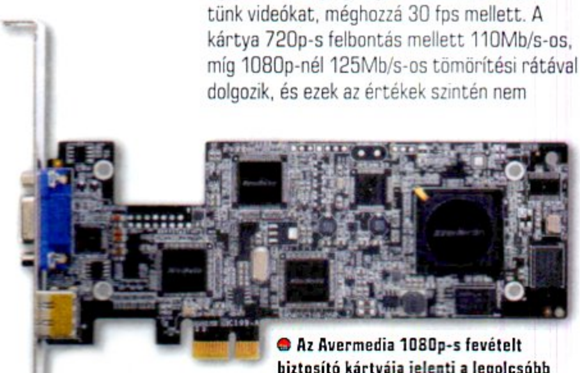
BROADCAST

A fentebb említett minőségbefolyásolási korlátokat az magyarázza, hogy ez a kártya elsősorban a játékok közvetítésére készült, és csak másodsorban a videók rögzítésére – márpedig az 1080p-s felbontású, 30 fps-t produkáló streamminőség több mint elégséges. A Game Broadcast HD egyetlen hibája ezen a téren, hogy kezdők számára az élő közvetítések levezényléséhez a kártya doboza nem sok segítséget nyújt, a csomagban található DVD-n nem találhatunk ehhez szükséges szoftvert. A kézikönyvben a gyártók az Adobe Flash Media Encoder szoftverét javasolják, amit az Adobe weboldaláról bárki ingyenesen letölthet (de természetesen a kártya és a szoftver más programokkal is könnyedén együttműködik). A program használatához ugyan kapunk egy gyorstalpalót, de mielőtt belevágnánk egy ilyen kártya megvásárlásába, nem szabad elfeledkeznünk arról sem, hogy ehhez a művelethez – a sugárzás minőségétől függően (képfrissítés és felbontás) – stabil netkapcsolatra és villámgyors feltöltési sebességre lesz szükségünk. Ha viszont ez megvan, akkor jöhet a saját stream, a hírnév és a dicsőség!

AZ AVERMEDIA GAMEREKNEK FEJLESZTETT KÁRTYÁJA NEM CSAK A SAJÁT STREAM LÉTREHOZÁSÁT KÖNNYÍTI MEG, DE JÓ MINŐSÉGŰ VIDEÓK RÖGZÍTÉSÉRE IS ALKALMAS

A KÁRTYA SPECIFIKÁCIÓI

- **Valósidejű videó stream**
- **1080p-s videorögzítés**
- **VGA (D-SUB)/komponens csatlakozó**
- **Támogatott videoformátumok: MPEG2, AVI, WMV, H.264**
- **Automatikus felbontásérzékelés**
- **komponens/VGA átalakító, RCA/audiokábel átalakító, audiokábel a dobozban**



Az Avermedia 1080p-s fevételt biztosító kártyája jelenti a legolcsóbb megoldást a jelenlegi piacon.

LOGITECH G300 GAMING MOUSE

Kifejezetten notebook-egér méretei ellenére a G300-at a Logitech a játékosoknak készítette.

A sok-sok éve sikeres G-széria legkisebb tagja szokatlanul elüt a többi modelltől dizájnban, ugyanis kétkezes kialakítású (értsd: szimmetrikus). Ez egész biztosan örvendetes hír a bal kézzel klikkelő játékosoknak, az azonban már nem annyira, hogy az egér szélesnek széles ugyan, viszont nagyon rövid. Nem kell hatalmas tenyér vagy kilométer hosszú ujjak ahhoz, hogy lelógjon kezünk a két fő gombról. Ez sokaknak egyet jelent a kényelmetlennel, és ugyan a teszt során viszonylag gyorsan megszoktuk a rövid egeret, a G300-nál eggyel nagyobb Logitech G400 számunkra hosszú távon azonban komfortosabbnak bizonyult.

Az egér alja tűzpiros, ami jól mutat, és a csúszó talpak mérete is megfelelő ekkora eszközhöz. Két oldalon viszonylag széles támasztékra helyezhetjük a kis egérről lelógó tenyerünket, ami sokat segít a biztos fogáson, és hiába kicsi az egér, könnyen elérhetünk minden gombot. Az extra gombokkal nem spórolt a gyártó, a három, általános funkciókat ellátón felül még hat, tetszőlegesen programozhatót találunk a G300-on. Persze vannak olyanok, akiknek még ez sem elegendő: ők három profilba menthetik a felprogramozott funkciókat, a profilok közt pedig menet közben is egyszerűen válthatnak. A G-jelölésű nyomógombok elhelyezése nagyon érdekes, de a teszt során be kellett látnunk, hogy jó helyen vannak és kialakításuk is jól eltalált – például a felül elhelyezett, oldalsó gombok megnyomásához kis gyakorlás után fel sem kell emelnünk az ujjunkat. Ami nagyobb gond, az a görgő, ami mélyen besüllyed középen. A gumírozott felület megakadályozza a csúszást, azonban használata nehézkes, az ujjunk nehezebben találja meg, görgetésnél pedig túl nagy az ellenállása.

9.1

Eszköz
gamer egér
Info
www.logitech.hu
Ár
8900 Ft

A legkisebb Logitech játékos egér mindehhez 2500 DPI-s érzékenységű, ami sokkal jobb az átlagos egereknél, de azért a G-széria „igazi" tagjait nem éri utol. Mivel játékos és egyben olcsó egérről van szó, természetes a zsinóros kapcsolat, ám az alacsony ár ellenére a szoftveres oldal a Logitech-től megszokott minőségű. Az egér mind a kilenc gombjára tetszőleges makrót állíthatunk be, sőt, az oldalán világító csíkok színét is megadhatjuk. Ez a színválasztás nem csupán dizájnelem, az aktuálisan kiválasztott profilt is mutatja. A játékos egér fontos tulajdonsága, hogy menet közben is állítható legyen a DPI-je: ezt a szoftverből aprólékosan konfigurálhatjuk, mondjuk a G8-G9-es gombokra, így bármikor változtathatjuk az érzékenységét 200-2500 DPI között.

A G300 egy érdekes egér: a kétkezes, széles kivitel mindenképpen előny, nagyon hasznos és kényelmes a 9 programozható gomb és a három profil, de igazából ez inkább egy feltuningolt notebook-egér, vagyis nagyon könnyű, és a már kicsit méretesebb kézzel rendelkezők számára túl rövid. Árát tekintve igen jó vétel a G300, de aki nem tud kisméretű egérrel harcolni, az nézze meg inkább a széria eggyel nagyobb modelljét, a csupán 1-2 ezer forinttal drágább G400-at.

PHILIPS SHG 7980 GAMING HEADSET

Akár zenét hallgatunk, akár filmet nézünk, akár játszunk, egy jó headset szinte nélkülözhetetlen. Igaz, ha egyedül vagyunk, nyugodtan használhatunk hangszórókat (és játéknál mikrofont) is, de LAN partin, társaságban már jobb egy headset, amivel nem zavarunk másokat, és nem is tesszük rögtön nyilvánvalóvá, hogy hol vagyunk egy adott pályán és mit kommunikálunk a csapattársakkal.

Persze headsetek gyártásához nincs szükség komoly IT-s múltra, és a Philips sem a számítógépes, hanem a szórakoztató elektronika világából érkezik, mégis úgy döntöttek, hogy standard jack dugós megoldás helyett inkább beépített USB-s hangkártyával szerelik fel az SHG7980-nak nevezett készüléküket. A megoldásnak az az előnye, hogy a hangkártya és a fülhallgató jobban összehangolható, illetve hogy véletlenül sem lesz problémánk a ki- és bemenetek párosításával és a keverőpultban való kiválasztásával, ugyanakkor lehetetlenné teszi, hogy a headsetet például egy mobiltelefonnal, MP3 lejátszóval vagy PMP-vel összekapcsolva használjuk. Ennél zavaróbb, hogy például a legtöbb táblagéppel sem

tudjuk VoIP-hívások közben használni, ha pedig noteszgépünkön limitált az USB portok száma, akkor gondban leszünk, ha az SHG7980 mellé mondjuk egy külső vinyót és egy pendrive-ot is csatlakoztatni kell.

Na, de nem akarjuk azt az érzést kelteni, hogy a Philips terméke rossz lenne, az USB-s hangkártya okozta hátrányokon kívül ugyanis nem volt bajunk a készülékkel. A viszonylag nagyméretű, jól párnázott kagylók miatt kényelmesen hordható, még akkor is, ha szemüvegesek vagyunk. Mi 2-3 órás viselés után sem éreztük úgy, hogy a szemüveg szárait belenyomná fejünkbe, és fülünknek is bőven maradt hely a kagylókban. A félig nyitott kivitel miatt a hangzás kicsit szárazabb, de a szellőzés is jobb. A hangminőség szerintünk

8.5

Eszköz
fülhallgató
Info
www.philips.hu
Ár
nem ismert

a célnak tökéletesen megfelelő, bár a mérnökök érezhetően emeltek egy kicsit a mély hangokon. Ez azt jelenti, hogy a füles rövid távon dinamikusabbnak, élettel telibbnek tűnik (és ellensúlyozza a félig nyitott felépítés hatását), de hosszabb zenehallgatás után fárasztó lehet, ráadásul a mélyhangokat nem erőltető műfajoknál még zavaró is. Filmnézésre és játékra azonban jó a beállítás, hiszen a különféle effektek igen impozánsan szólalnak meg, a maximális hangerő is rendben van (jóval magasabb annál, mint amit kényelmesen el tudnánk viselni).

Egy headset azonban nemcsak fülhallgatóból, de mikrofonból is áll, márpedig ez az az alkatrész, ami az SGH7980 egyik érdekessége: kihangsúlyozandó, hogy a headset médiafogyasztásra is alkalmas, a Philips egy leszerelhető mikrofont készített, amely egyetlen jack dugó segítségével csatlakozik a bal oldali kagylóhoz. A felvevőrész piros tartója tetszés szerinti alakra hajlítható, karakterisztikája és frekvenciaátvitele pedig olyan, hogy lehetőleg csak a viselő beszédét továbbítsa. Nem hiányzik a headsetről a vezetékes távvezérlő sem, amivel a hangerőt állíthatjuk, illetve a mikrofont némíthatjuk le.

Kézikonzol helyett okostelefont – 5 Androidos készülék bemutatója

Lassan már tényleg nem lesz értelme a kézikonzoloknak, hiszen a navigációs eszközök és a kompakt fényképezőgépek után az ő szerepüket is átveszik az okostelefonok.

Egyszerűen nem tudom megállni, hogy ne süssem el azt az unalomig ismert közhelyet, hogy az okostelefonok valójában zsebben elférő számítógépek. Lehet ezen röhögni, de tény, hogy lassan alig marad olyan feladat, aminek végrehajtására ne lennének képesek. Ennek köszönhetően gyakorlatilag letarolták a navigációs eszközök (PNA-k) piacát, az olcsó kompakt fényképezőgépek és bulikamerák kora is a végéhez közeledik, a legújabb célpont pedig a hordozható játékkonzol. A handheld eszközök ellen várhatóan idén kezdődik csak el a komolyabb harc, köszönhetően az egyre durvább hardvernek – az NVIDIA szerint például 2014-re az akkori Tegra változat GPU-jának teljesítménye már túlszárnyalja majd az Xbox 360-ét. Gondoljunk csak bele, mennyire komoly grafikára képes a Microsoft konzolja, és most képzeljük el, hogy ugyanezt kapjuk majd a telefontól is, ami természetesen rögtön kontrollerként is használható lesz, otthon pedig HDMI kábellel csatlakoztathatjuk a nagyképernyős tévére, ha nem a kis kijelzőt szeretnénk bámulni. A most bemutatásra kerülő öt telefon mindegyike elég erős az új játékokhoz, közülük egy, a HTC One X pedig már a négymagos Tegra 3-ra épül. A sorozatban kakukktojásnak nevezhetjük az LG készülékét, amely ugyan régebbi modell, de teljesítménye azért elég jó, különlegessége pedig a passzív 3D-s kijelző, ami megfelelő körülmények között játékok közben is kihasználható.

A HTC HARCOSAI

A sorozatot mi mással is indíthatnánk, mint a tajvani HTC aktuális csúcsmodelljével, a barcelonai Mobile World Congress 2012-ön igen nagy sikert aratott One X-szel. El kell árulnunk, hogy a HTC tavalyi éve nem volt igazán sikeres, és ennek okát nagyon sokan abban látták, hogy pár jellegzetes és különleges mobil helyett a cég egy egész sor, egymástól alig különböző telefonnal jött ki, szinte pár havonta dobva piacra újabb és újabb változatokat, amitől mindenki összezavarodott. Idénre viszont tisztul a kép, februárban csak három új telefon jelent meg, a One X, a One S és a One V. Az utóbbi nekünk most nem annyira érdekes, hiszen kis eltéréssel a Desire S-t kapjuk vele a Legend formatervébe integrálva, a One X és a One S azonban már jóval különlegesebb.

A csúcsmodell esetében a HTC nem kötött kompromisszumot, és a polikarbonát unibody házba egy Tegra 3 SoC-t (az amerikaiak Qualcomm S4-et kapnak), egy 4,7"-os és 720p-s felbontású kijelzőt, 1 GB RAM-ot, 32 GB-nyi flashmemóriát és egy 8 Mpixeles fényképezőgépet építettek. Az utóbbi ráadásul minden eddiginél nagyobb (f2.0) fényerejű objektívet és dedikált képfeldolgozó processzort is kapott. Mindezeknek hála a képminőség valóban sokat javult, még viszonylag gyenge fényviszonyok között is, ezen felül pedig most már 1080p-s felbontású filmeket is rögzíthetünk. A Tegra 3 SoC-ről azt érdemes tudnunk, hogy bár négymagos processzornak hívják (és ezek a magok 1,5 GHz-en is működhetnek), valójában van egy ötödik mag is a CPU-ban. Ez az ötödik mag a kevésbé erőforrás-igényes feladatoknál kapcsol be, és mivel csak 500 MHz-en dolgozik, igen energiatakarékos. Az OpenGL-ES 2.0 teljesítményt mérő NenaMark2 alatt mindenesetre 47,7 fps-t ért el a platform, ami – előre lelőjük a poént – alacsonyabb a One S-be épített Qualcomm S4 eredményénél. Ennek oka egyrészt az utóbbi erősebb GPU-ja, másrészt az, hogy a One X esetében 1280×720 pixeles felbontású kijelzőre kell kiszámolni a pixeleket.

Modell	HTC One X
Ár	175 000 Ft.
SoC	Tegra 3
Kijelző méret/felbontás	4,7"/1280×720
RAM	1 GB
Flashmemória / bővítés	32 GB/nincs
Kamera elöl / hátul	8 MP/1,3 MP
SIM fajtája	microSIM
Méretek	135×70×9 mm
Tömeg	130 gramm

Modell	HTC One S
Ár	160 000 forint
SoC	Qualcomm S4
Kijelző méret/felbontás	4,3"/960×540
RAM	1 GB
Flashmemória / bővítés	16 GB/nincs
Kamera elöl / hátul	8 MP/VGA
SIM fajtája	microSIM
Méretek	132×65×8 mm
Tömeg	120 gramm

A One X előnye ugyanakkor, hogy a Tegra 3-ra optimalizált játékok is elérhetőek rá.

A HTC kínálatában eggyel kisebb a One S, amely alumínium házat, Qualcomm S4 SoC-t, 4,3"-os, 960×540 pixeles kijelzőt és 16 GB-nyi háttértárat kapott. Zavaró szituáció, hogy a One S, miközben egyértelműen gyengébb a One X-nél, mégis erősebb processzort kapott, de hát ez van – így legalább az, aki nem akar egy 4,7"-os masinát a zsebében hordani, az vigasztalódhat a komolyabb grafikus teljesítménnyel. Gondot jelent ugyanakkor a 16 GB-os háttértár, ami sajnos nem bővíthető, és a One X-hez hasonlóan ebbe a telefonba is micro SIM-et kell vennünk. A NenaMark2 alatt elért 60,2 fps igen impozáns, és jól mutatja, hogy mire képes a két 1,5 GHz-es Krait magot kiegészítő Adreno 225 GPU. A telefon egyébként már kézbe fogva is nagy hatást tett ránk, hiszen csak 7,8 mm vastag, a szürke változat burkolatát pedig speciális eljárással kerámiaréteggel vonták be. A One S és a One X esetében sem maradhat említés nélkül a HTC Sense kezelőfelülete, amelyből a 4.0-s verzió került ezekre a telefonokra. Az Android 4.0-hoz illesztett UI ugyanolyan jól néz ki, mint elődei, és sokat segít abban, hogy az egyébként kifejezetten magas árat elfogadhatóbbnak érezzük.

NEXUS A SAMSUNGTÓL

Szintén az Android 4.0-t használó telefonok közé tartozik a Samsung által gyártott Galaxy Nexus. Nem is csoda, hiszen ez tulajdonképpen a Google telefonja, és ez volt az a készülék, amin az Ice Cream Sandwich kódnevű operációs rendszer bemutatkozott. Bár nem a legújabb okostelefonok közé tartozik, még mindig igazi különlegesség, és specifikációi sem rosszak, hiszen 4,65"-os, 720p-s AMOLED kijelzője és kétmagos, 1,2 GHz-es OMAP 4460 processzora van. Bár a PowerVR SGX540 GPU tavaly még a legerősebb mobil grafikus chipek közé tartozott, ma már kissé elmaradottnak számít, amit a NenaMark2 alatt elért 27,6 pont is mutat. Ettől függetlenül a készülék egyedi, hajlított külalakja és kivitele miatt is nagyon impozáns, ráadásul mindig az elsők között kapja meg az Android újabb verzióit. Két gyenge pontja a nem bővíthető memória (16 GB kicsit kevés már szerintünk) és az 5 Mpixeles kamera.

XPERIA S A SONY MOBILE-TÓL

A nemrégiben Sony Ericssonból Sony Mobile-á átkeresztelt, immár kizárólag japán cég csúcstelefonja az év elején bemutatott Xperia S, ami összeállításunk talán legjobb vétele lehet. Kijelzője például gyönyörű, hiszen 4,3"-os mérete mellett 1280×720 pixeles felbontással rendelkezik, így a kép tű éles, a színei pedig nagyon szépek. A kétmagos MSM8260-as Snapdragon, ha nem is a legmodernebb, azért elég jó teljesítményre képes az Adreno 220 GPU-nak köszönhetően (NenaMark2: 37,5 fps), a 12 Mpixeles kamera pedig az egyik legjobb minőségű fényképezőgép az okostelefonok között. Számunkra további előnyt jelenthet, hogy szabványos micro-HDMI kimenete van, így a tévével való összekötéshez egyszerűbb kábelt vásárolni, mint a többi telefonnál használt MHL csatlakozó esetén. Az Xperia S egyetlen hátránya, hogy még a régebbi Android 2.3 operációs rendszert használja, de a Sony ígérete szerint ezt frissítik majd ICS-re, ami akár a sebességen is javíthat még valamennyit.

LG, EZÚTTAL 3D-BEN

Cikkünk utolsó telefonja az LG Optimus 3D, ami minden tekintetben elmarad a többiektől, hiszen több mint egy éve, 2011 februárjában mutatták be. Így nem kell azon csodálkozni, hogy kijelzője alacsonyabb felbontású (800×480 pixel 4,3"-on), ugyanakkor számítási teljesítménye még mindig elfogadható, hiszen a kétmagos OMAP 4430 és a PowerVR SGX540 GPU kombinációja 32,6 fps-t ért el a NenaMark2 alatt. A gyenge pontot inkább az 512 MB RAM jelenti, illetve a 8 GB-nyi háttértár, ami szerencsére micro SD kártyákkal azért még bővíthető.

A készüléket azért vettük be mégis a listába, mert kijelzője passzív 3D-s, azaz szemüveg nélkül is térhatású képet tud adni. Ilyenkor a képminőség persze nem lesz ideális, hiszen a vízszintes felbontása gyakorlatilag feleződik (800×240 pixel lesz), de az élmény mégis egyedi. A térhatású forrásanyag megszerzéséhez ott a hátoldali duplaobjektíves kamera, a YouTube 3D és pár előre telepített játék is. Sajnos arra, hogy bármilyen, a Google Play Store-ból letöltött program majd 3D-ben jelenik meg, ne számítsunk.

Modell	Samsung Galaxy Nexus
Ár	160 000
SoC	TI OMAP 4460
Kijelző méret/felbontás	4,65"/1280×720
RAM	1 GB
Flashmemória / bővítés	16 GB/nincs
Kamera elöl / hátul	5 MP/1,3 MP
SIM fajtája	SIM
Méretek	136×68×9 mm
Tömeg	135 gramm

Modell	Sony Xperia S
Ár	150 000 forint
SoC	Qualcomm MSM8260
Kijelző méret/felbontás	4,3"/1280/720
RAM	1 GB
Flashmemória / bővítés	32 GB/nincs
Kamera elöl / hátul	12 MP/1,3 MP
SIM fajtája	microSIM
Méretek	128×64×11 mm
Tömeg	145 gramm

Modell	LG Optimus 3D
Ár	110 000 forint
SoC	TI OMAP 4430
Kijelző méret/felbontás	4,3"/800×480
RAM	512 MB
Flashmemória / bővítés	8 GB/microSD
Kamera elöl / hátul	2×5 MP/VGA
SIM fajtája	SIM
Méretek	129×68×12 mm
Tömeg	170 gramm

ÁLOMPC

GURU

ELŐNYBEN AZ INTEL

Fél év késéssel, de végre befutott az Intel új processzorcsaládja, az Ivy Bridge és vele együtt egy újabb chipkészlet generáció is. Sokkoló változásokra senki se számítson, de azért néhány területen fontos előrelépést sikerült az Intel mérnökeinek elérniük: a fogyasztás alacsonyabb lett, a teljesítmény (különösképpen a GPU-é) egy kicsivel nőtt és megmaradt az LGA1155 foglalat, így régebbi lapokban (H61/H67/P67/Z68) is futnak az új, nem sokkal drágább CPU-k. A chipkészletben végre megjelent az Intel USB 3.0 vezérlője, a SATA6G csatlakozások száma viszont nem nőtt, igaz az új chipkészlet kevesebbet fogyaszt, így kisebb, egyszerűbb alaplapok érkezhetnek a 7-es szériában. Az AMD jelenleg egyhelyben toporog CPU fronton: az FM1-re nem vetette rá magát a felhasználók serege, pedig olcsó és kiegyensúlyozott platform, csak sajnos a jövője ködös (hamarosan leváltja az FM2). Konfigurációink árainál ismét visszaköszön a forint gyengülése, de apróbb változtatásokkal sikerült néhány ezer forintra visszaszorítani az áringadozást – a csúcskonfigurációnk pedig egy VGA árcsökkentés révén közel 20 ezer forinttal lett olcsóbb.

BASIC

A recept múlt hónapban jól bevált, minek vágnánk bele valami egészen újba? – ezzel a szemlélettel vizsgáltuk át Basic konfigurációnkat, és meg kellett állapítanunk, egyelőre 115 ezer forintért ez az összeállítás tökéletesen megfelel PC-s játékgépnek. Az eggyel nagyobb processzor még mindig értelmetlenül drágább, az alaplap hibátlan erre a célra, a videokártyával nem lesz gondunk, és a ház+tápegység is stabil és megbízható megoldás. A merevlemez és az alaplap egy hajszálnyit olcsóbbak lettek, ami jó hír, ám ez pont arra volt elegendő, hogy ellensúlyozza a többi komponens magasabb árát.

Alaplap	Gigabyte B75M-D3H	19 900 Ft
Processzor	Intel Pentium G860	22 300 Ft
CPU-hűtő	Gyári	
Memória	2× Kingmax 2 GB DDR3-1333MHz	6 200 Ft
Videokártya	Sapphire Radeon HD7750 1 GB	28 800 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 500 GB 7200rpm	19 200 Ft
SSD	–	
Optikai egység	Samsung SH-222AB	4 900 Ft
Ház	ASUS TA-822	6 700 Ft
Táp	Chieftec iArena 450W	8 700 Ft
Összesen		116 700 Ft

GAMER

Továbbra is maradunk az AMD platformnál a 200 ezer forint környékén megépíthető asztali játék PC-nknél, amibe egy Bulldozer-alapú, magasan órajelezett processzor, elegendő memória, egy csendes hűtő és egy igen jó videokártya is belefért. A legdrágább komponens éppen ez utóbbi, ráadásul előző generációs GPU-ra épül, ennek ellenére még mindig nagyon erős és az is lesz még majd' egy évig. Aki még 1-3 hónapot kivár, valószínűleg már az új, Kepler-alapú NVIDIA GPU-ra épülő utódot is választhatja majd, és szinte biztosra vesszük, hogy addigra a Radeon HD7850 ára is beesik a 60 ezer forintos árszint alá. Végül nem szeretnénk ismét hangsúlyozni, hogy a HDD helyett az SSD-t ajánljuk rendszermeghajtónak – az eredmény meggyőző lesz.

Alaplap	ASRock 970 Extreme4	24 300 Ft
Processzor	AMD FX-6100 3,3 GHz	34 500 Ft
CPU-hűtő	Arctic Cooling Alpine 64 Pro Rev. 2	2 900 Ft
Memória	2× Kingston 4 GB HyperX Blu DDR3-1600	14 000 Ft
Videokártya	Gigabyte GTX560 Ti 1 GB	56 000 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 500 GB 7200rpm	19 200 Ft
SSD	–	
Optikai egység	Samsung SH-222AB	4 900 Ft
Ház	THERMALTAKE Commander MS-I	12 500 Ft
Táp	FSP Hexa 500W	13 500 Ft
Összesen		181 800 Ft

ULTRA

A csúcskonfigurációnál nem az árcédulán van a hangsúly, bár – ahogy azzal már eldicsekedtünk a bevezetőben – a videokártya árcsökkentésének hála sikerült érezhetően lefaragnunk a vételárból. A fejlett, temérdek új technológiával megpakolt alaplapba még mindig az eggyel régebbi generációs processzort választottuk, pusztán azért, mert lapzártánkkor a hasonló kategóriájú Core i5-3570K még érezhetően drágább volt. Ez persze várhatóan hamar megváltozik, és akkor már érdemes lesz az újabb, még jobban tuningolható és alacsonyabb fogyasztású modellt választani. Az SSD+HDD kombinációhoz nem nyúltunk, hibrid megoldások ide vagy oda, még mindig így érhetjük el a legnagyobb teljesítményt és elegendő kapacitást egyben.

Alaplap	Gigabyte Z77X-D3H	41 800 Ft
Processzor	Intel Core i5-2500K	53 600 Ft
CPU-hűtő	Scythe Mugen 3	11 400 Ft
Memória	2× Kingston 4 GB HyperX Blu DDR3-1600	14 000 Ft
Videokártya	Gigabyte HD7950 WindForce 3X	111 400 Ft
Merevlemez	WD 1,5 TB 5400 rpm	27 200 Ft
SSD	Kingston V+ 200 120GB	38 600 Ft
Optikai egység	Samsung SH-222AB	4 900 Ft
Ház	Thermaltake Dokker BlacX	16 800 Ft
Táp	CORSAIR Builder Series CX600 V2	18 300 Ft
Összesen		338 000 Ft

Zöld kiemelés: árcsökkenés; Piros kiemelés: árnövekedés; Nincs kiemelés: nem változott az ár

SSD

Több hónapnyi csökkentést követően megtorpant az SSD-k árzuhanása, ám valószínűleg ez csak átmeneti pihenő. A Kingston V+ 200-as, SandForce 2281 vezérlővel szerelt modelljei továbbra is jó vételnek számítanak, a Samsung saját megoldása ugyancsak, ezek mellett azonban az OCZ, a Crucial és az Intel is szeretne az élre kerülni. Az Intel új, 330-as jelölésű SSD-i ráadásul ugyanazt a SandForce 2281-es vezérlőt kapták, a firmware azonban saját fejlesztés. Az OCZ még a Vertex 3-as modelljeivel van jelen a hazai piacon, ám már érkeznek a negyedik generációs, egyedi vezérlőchipre épülő SSD-k, amik még jobb sebességet kínálnak.

KINGSTON
V+ 200 120 GB

38 600 Ft

ALTERNATÍVA Samsung 830 256 GB 89 300 Ft

VGA

Májusban beindul az NVIDIA gépezete, és a játékosok igényeihez igazított GTX 680-as csúcskártyát újabb modellek követik. Érkezik egy ultra-csúcsmodell a zöldek táborába, de a gyengébb, ám sokkal olcsóbb típusok is megjelennek hamarosan, hogy felvegyék a harcot az igen jól sikerült Radeon HD7000-es videokártyákkal. Az AMD istállójából továbbra is a belépőszintű HD7750 számít jó fogásnak, de érdemes a HD7850-re is vetni egy pillantást, és persze nem mehetünk el szó nélkül a HD7950-es csúcskártya mellett sem, amiből a Gigabyte egyedi, WindForce 3X hűtéssel szerelt modellje 20 ezer forinttal lett olcsóbb az elmúlt hónaphoz képest.

SAPPHIRE
RADEON HD 7750 1 GB

28 800 Ft

ALTERNATÍVA Gigabyte Radeon HD7950 3 GB 111 400 Ft

MONITOR

A tévé- és monitorgyártóknak köszönhetően a 3D-őrület nem csendesedik. Az NVIDIA által támogatott, aktív szemüveget igénylő 3D Vision 2-re érdemes odafigyelni, ami kiváló játéktámogatást élvez, viszont drága, és a felhasználó szemét zavarhatja az aktív technológia. Megoldás lehet erre a passzív 3D, ahol a szemüveg könnyű és olcsó, a térbeli megjelenítéshez adott a stabil szoftver, ám a felbontás feleződik, ami egy közelről nézett monitornál zavaró lehet. Akinek a 3D felesleges, már 40-50 ezer forint körül találhat 24 colos, TN paneles monitort, vagy választhatja a jobb képminőséget produkáló, IPS panellel szerelt LG IPS235V-t.

LG
IPS235V

48 000 Ft

ALTERNATÍVA Samsung S27A850 189 900 Ft

MEREVLEMEZ

A pesszimista előrejelzések ellenére már április közepére 20 ezer forint alá csökkentek az 500 GB-os merevlemezek árai. Így két konfigurációnkba is a WD 500 GB-os Blue modelljét választottuk, ami 19 ezer forintért a miénk lehet, ám a tavaly őszi állapotokhoz képest még ez is nagyon magas ár, és minden jel arra mutat, hogy ennek közelében megtorpan majd az árcsökkentés. Az 1, 1,5 és 2 TB-os modellek továbbra is tartják magas árukat. Ami reményre adhat okot, az az agresszív támadás az SSD gyártók felől, akik igyekeznek minél több felhasználót átállítani oldalukra, és ennek érdekében a kegyetlen árharctól sem riadnak vissza.

WD
Caviar Blue 500 GB 7200rpm

19 200 Ft

ALTERNATÍVA WD Caviar Green 1,5 TB 27 300 Ft

ALAPLAP

Az alaplapok piacán épp, hogy megtalálták helyüket az LGA1155-ös lapok, máris érkezett egy teljesen új Intel platform, az LGA2011. A gyártóknak rohamtempóban kellett új technológiákat, szolgáltatásokat bevezetniük, de már itt is van a következő generáció LGA1155-re. A 7-es szériába tartozó chipkészletek alig különböznek elődjeiktől, mégis hoznak némi hasznos újdonságot. Ilyen az integrált USB 3.0 és az alacsonyabb fogyasztás, továbbá az új generációs Core i processzorokkal párosítva akár három monitor egyidejű meghajtására is képesek. A csúcsmodell itt a Z77-es, de készülnek H77-es lapok, és lesz B75-ös chip is. „P" jelzésű modelleket többé nem gyártanak.

GIGABYTE
B75M-D3H

19 900 Ft

ALTERNATÍVA ASRock 970 Extreme 4 24 300 Ft

PROCESSZOR

Harmadik generációját éli az Intel Core szériája, a legutóbbi kettő ráadásul foglalatszinten kompatibilis egymással, így nyugodtan beleszerelhetjük a legújabb Ivy Bridge processzort akár egy másféléves alaplapba is egy BIOS frissítést követően, tökéletesen fog működni. Ugyanez igaz visszafelé is, az újabb alaplapi chipkészletek kezelnek minden korábbi LGA1155-ös CPU-t. De ha már fejlesztünk, érdemes új CPU-t választani, így gépünk kevesebbet fog fogyasztani, egyszerűbb lesz a hűtése és valamivel gyorsabb is lesz. Ha integrált videovezérlőt használunk, mindenképpen az Ivy Bridge-re szavazzunk, mert a HD4000-es GPU sokkal jobb lett elődjénél.

AMD
FX-6100

34 500 Ft

ALTERNATÍVA Intel Core i5-2500K 53 600 Ft

KIJELZŐ A SZEMÜVEGBEN: PROJECT GLASS

A Google már a jövőt tervezi?

Ami elsőre csak áprilisi tréfának tűnt, arról bizony hamar kiderült, hogy nem csak néhány elmés alkalmazott poénja. A Google április első hetében, a saját közösségi oldalán jelentette be, hogy dolgoznak egy olyan „okosszemüvegen", amely az augmented realityt (azaz a kiterjesztett valóságot) használva „segítené" a felhasználókat.

A hírek szerint a Project Glass névre keresztelt termék már nem csak egy ötlet, hanem egy létező koncepció, amit a cég Google X nevű titkos laboratóriumában már tesztelnek a mérnökök. Ezt támasztja alá az is, hogy pár nappal a bejelentést követően a Google egyik társalapítóját, Sergey Brint is lefotózták egy prototípussal a szeme előtt. De mit is tud ez a ketyere? Pontos választ még senki nem tud adni, de a kiszivárgott információk, videók, képek és az elemzők sejtései alapján egy olyan eszközről van szó, amely a szem elé helyezett apró képernyőn keresztül közvetít felénk mindenféle információkat, ráadásul a szemüvegben helyet kapott egy kamera is, amely nem csak rögzíteni tudja a látottakat, de fel is dolgozza a kapott adatokat. Ha hinni lehet a pletykáknak, akkor a kütyü egy Android operációs rendszert fog futtatni,

rendelkezik majd 3G-s vagy 4G-s chippel, és számos Google-szolgáltatás elérhető lesz általa: alkalmas lesz videochatelésre, elérhetjük vele a Google Mapset, vagy akár be is jelentkezhetünk vele különböző helyekre. Az operációs rendszert valószínűleg hanggal lehet majd irányítani, de egyes források szerint az sem kizárt, hogy a szem mozgásával adjunk neki utasításokat. Habár az interneten már megjelent számos fotó és videó az okosszemüvegről, a Google alkalmazottakon kívül még senki sem próbálhatta ki az eszközt, így sokan kételkednek abban, hogy egy valóban működő termékről van szó, sőt, a világhálón már megjelentek azok a hangok is, amelyek egy ilyen eszköz veszélyeire (saját testi épség, adatbiztonság) hívják fel a figyelmet.

A legvadabb pletykák szerint a Google már idén, de legkésőbb 2013-ban piacra fogja dobni az eszközt, és ha ez így van, akkor lehet, hogy már tényleg nem csak science-fiction az, hogy a szemüveg a Google Maps segítségével megmondja, hol tartózkodunk az adott pillanatban, útbaigazítson, vagy éppen értesítsen, ha új levél érkezik a Gmail fiókunkba...

HARMINC ÉVES LETT A ZX SPECTRUM

Egy gép, ami a briteknek készült, de meghódította az egész világot

Az 1982-ben megjelent ZX Spectrum a Clive Sinclair által alapított Sinclair Research harmadik számítógépe volt (elődei: ZX80 és ZX81), amit a cég alapvetően oktatási célokra állított elő. A gép kifejezetten a hétköznapi emberek számára készült, és a meglehetősen olcsón kínált Spectrum elsődleges célja az volt, hogy minél több felhasználóval szerettesse meg a programozást. A gép 3,5 megahertzes processzorral és 16, illetve 48 kilobájtos memóriával került a piacra, és 256x192 pixeles képmegjelenítésre volt képes, tizenöt különböző színárnyalatban.

A gép különlegessége, hogy a Sinclair Research csakis a brit piacra koncentrált a ZX Spectrum terjesztésekor, ám ennek ellenére az egész világon népszerű lett, és a Commodore 64 mellett ez a számítógép volt az egyik legnépszerűbb egész Európában – a Spectrum különböző változataiból összesen 5 millió darabot értékesítettek világszerte, ami az otthoni számítástechnika komolyabb elterjedése előtt igen szép eredménynek számított. Annak ellenére, hogy a gépet alapvetően oktatási célokra gyártották, a játékos közösség hamar megtalálta benne a lehetőségeket, és a gép legnépszerűbb éveiben több mint húszezer játék készült rá, többek között olyan emlékezetes darabok, mint a Sim City, a Carrier Command, a Head Over Heels, a Boulder Dash, az Elite vagy éppen a Spy vs Spy. De nem csak igazi klasszikusok kötődnek a ZX Spectrumhoz, hanem híres játékfejlesztők is, akik ezen a gépen kezdték meg a szárnypróbálgatásaikat, többek között olyan nagy nevek, mint Peter Molyneux (Populous, Syndicate, Black & White, Fable), Dave Perry (Earthworm Jim, MDK, Messiah) vagy épp Jon Ritman (Head Over Heals, Batman). A gép népszerűségéhez persze az is hozzájárult, hogy olyan nagy kiadók támogatták programokkal, mint a '80-as években is létező Electronic Arts és az Activision, vagy az azóta megszűnt, de mégis legendás Ocean.

A gép korai éveiben a játékok mágnesszalagos kazettán kerültek forgalomba, viszont a C64-gyel ellentétben a ZX Spectrum szinte bármilyen kazettás magnóról képes volt betölteni a programokat. Később ennél a gépnél is megjelent a lemezmeghajtó, sőt, csatlakoztathattunk rá nyomtatót vagy akár joystickot is. A Spectrum persze nem csak játékra volt alkalmas, a szövegszerkesztők ugyanúgy megtalálhatóak voltak a szoftverkínálatban, mint a táblázatkezelők vagy a rajzprogramok. A gép 1982-től egészen 1988-ig volt a piacon, igaz a Sinclair Reserch 1986-ban eladta a számítógépes üzletágát a szintén brit Amstradnak. A hat éves életciklus alatt a Spectrumnak kibővített változatai is megjelentek, azonban ezek közül már egyik sem lett akkora siker, mint az alapgép...

TRÓNFOSZTOTT LETT A NOKIA

A Samsung vette át az uralmat a mobilpiacon

Nem kevesebb, mint 14 év kellett hozzá, de a Nokia végül elvesztette az elsőbbségét a mobilpiacon, és átadta helyét a Samsungnak. A finn cég 1998-ban szerezte meg a címet az akkor piacvezető Motorolától, ám a vállalat az elmúlt években képtelen volt időben és megfelelően reagálni a trendekre, és nem tudta felvenni a versenyt az okostelefonok piacán előretörő Apple-lel és Samsunggal. Az áprilisban kiadott pénzügyi jelentések szerint 2012. első negyedévében a Nokia „mindössze" 82,7 millió készüléket szállított ki a viszonteladóknak világszerte, ezzel szemben a Samsung mintegy 93,5 milliót, és ezzel meg is szerezte a legnagyobb mobilgyártónak járó titulust. A dél-koreai cég azonban nem csak a teljes mobilértékesítés, de az okostelefonok piacán is diadalmaskodott, ugyanis ebben a szegmensben is átvette a vezető szerepet (köszönhetően a világszerte rendkívül népszerű Galaxy S termékcsaládnak), ezzel maga mögé utasítva az elmúlt években megerősödött és hihetetlen sikereket produkáló Apple-t is. A Samsung sikerszériájának viszont még koránt sincs vége, hiszen május elején kerül bemutatásra a sokak által várt Galaxy S3.

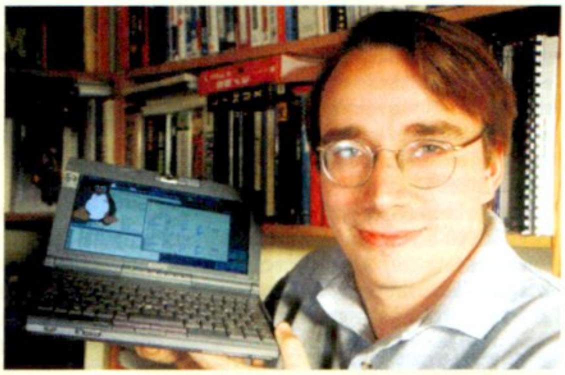
MAJDNEM ÖRÖK VILÁGOSSÁG

Huszonöt évig szolgáltat fényt a Philips villanykörtéje

Az amerikai energiaügyi minisztérium a tavalyi év során pályázatot hirdetett Bright Tomorrow Lighting Prize névvel, melynek keretében a földgolyó leggazdaságosabb és legkörnyezetbarátabb villanykörtéjét keresték. A pályázatot végül a Philips nyerte az L Bulb nevű termékével, amely egy ledes villanykörte, nem kevesebb, mint 25 évre szóló szavatossággal. Mivel a minisztérium által kiírt verseny lényege az volt, hogy a díjnyertes termék a lakossági forgalomban is elérhető legyen, így a Philips körtéje akár már meg is vásárolható, méghozzá 60 dolláros darabáron, ami nagyjából 13-14000 magyar forintot jelent. Ez az ár ugyan meglehetősen húzósnak tűnik egyetlen villanykörtéért, azonban azt tudni kell, hogy a 60 Wattos izzóval egyenértékű fényt biztosító termék hatod annyit fogyaszt, mint egy hagyományos égő, és a Philips állítása szerint tényleg képes negyed évszázadon keresztül világosságot biztosítani.

➲ Az Angry Birds elképesztő sikerével már eddig is rengeteg alkalommal foglalkoztunk a PC Guru hasábjain, de a legutóbbi rekord ismét szót kíván. A madaras őrület legújabb része 2012. március 22-én jelent meg számos platformra (köztük PC-re is), és a játékot készítő Rovio kevesebb, mint két héttel a debütálás után már arról számolhatott be, hogy a játékot húsz millióan töltötték le valamilyen mobilra/tabletre/asztali gépre. Ez nem csak azt jelenti, hogy a cég igen rövid idő alatt keresett nagyjából 11 millió eurót, de ezzel a teljesítménnyel elérte azt is, hogy az Angry Birds Space lett a legsikeresebb program az App Store-ban.

➲ Nem csak a Google állt elő az elmúlt hónapban egy vad szemüveg ötletével, de a Sony és a Regal Entertainment is. Az Access Glasses lényege, hogy képes feliratozni a filmeket, méghozzá hat különböző nyelven. Az eszköz viszont nem otthoni felhasználásra készül, hanem elsősorban a mozikat célozzák meg vele, és a bevezetését 2013-ban tervezik az Egyesült Államokban. Ez utóbbi tény főleg azért furcsa, mert köztudott, hogy amerikai mozilátogatók egész egyszerűen rühellik a feliratos filmeket (többek között ezért is készül szinte mindenből remake), és meglepődnénk, ha pont egy ilyen szemüveg változtatna ezen. Előny viszont, hogy a szemüveget univerzálisra tervezik, tehát egyaránt működik majd a 2D-s és a 3D-s filmeknél is.



➲ Finnországban minden évben kiosztásra kerül a technológiai Nobelnek nevezett Millenium-díj, amit 2012-ben a fizikus és őssejt kutató dr. Shinja Jamanaka, és a Linux „édesapja" Linus Torvalds kapott. A rangos díj ezidáig négy alkalommal került kiosztásra, és nem csak komoly presztízst jelent, de nagyjából egymillió eurónak megfelelő pénzjutalommal is jár. Linus a szoftverfejlesztésben elért komoly teljesítményéért, illetve a nyílt forráskódú szoftverek terjedésének érdekében tett erőfeszítéseiért lett jelölve a rangos díjra.

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

GÉPFEJLESZTÉS BATTLEFIELD 3-HOZ

Üdv! A segítségeteket szeretném kérni a gépem fejlesztéséhez, hogy a Battlefield 3 fusson Ultra beállításokkal (de legalább High-on).
Jelenlegi konfigom:
Alaplap: Gigabyte MA770T-UD3 sAM3
Processzor: AMD Athlon II X2 250 3.00 GHz
RAM: Kingmax DDR3 2X 2GB 1600 MHz
Hercules Videokártya: Nvidia Geforce GT 220 1 GB DDR3

Szerintem a videokártyát meg a procit kellene cserélni. Videokártya esetén egy GTX 460-ra gondoltam, viszont processzorból nem tudom, milyet vegyek.
Előre is köszönöm a válaszodat:

NAGY SÁNDOR

Kedves Sándor!
Sajnos jól érzed, a GT 220 sajnos megjelenésekor is a belépő kategóriát erősítette, ez a pozíciója pedig az idő előre haladtával csak romlott. A GTX 460 nem egy rossz választás, de kifutó típusként nem elég olcsó ahhoz, hogy tiszta szívemből ajánljam neked. A GTX 560 valamivel gyorsabb, és azonos áron megkapod, mint a GTX 460-at, így világos, melyiket érdemes venni. Processzor terén már nem ilyen egyértelmű a helyzet, ugyanis az alaplapod miatt kizárólag az AMD által gyártott központi egységek jöhetnek szóba. Én nem biztos, hogy befektetnék már Socket AM3 foglalatos CPU-ba, hiszen a közeljövőben jelenik meg a teljesen új Trinity APU-val ellátott család, amely a lassan három éves Phenom II-ket küldi – végre – nyugdíjba, így az AM3-as platform erősen kifutóvá válik. Ez számodra ugyanakkor nem biztos, hogy rossz hír, ugyanis elképzelhető, hogy az AMD kemény árcsökkentésbe kezd majd készletsöprés miatt, így egy Phenom II X4-gyel, illetve Phenom II X6-tal akár még jól is járhatsz. Első körben mindenképpen a videokártya cseréjére koncentrálj, elképzelhető ugyanis, hogy egy GTX 560-nal már elég erősnek érzed majd a rendszeredet ahhoz, hogy a processzor cseréről letegyél – ha csak egy kis időre is.

CROSSFIRE KÉRDÉS

A kérdésem a következő lenne: a mostani gépembe beleférne még egy a mostanival megegyező videokártya?
A konfiguráció a következő:
- Alaplap: Gigabyte GA-990FXA-UD3
- Processzor: AMD FX-6100
- Memória: 2X4GB 1600MHz DDR3 RAM Corsair Vengeance (CML8GX3M2A1600C9)
- Videokártya: Gigabyte Radeon HD6950 OC
- Tápegység: Gigabyte Superb 720W (GE-P610-C2)
- Belső hűtés: 2x12cm hűtő ventilátor

(Ha még valamit számít, akkor tervezek beszerelni még egy ASUS Xonar DX hangkártyát is)
A segítségetek nagyon megköszönném!

K_NORBI

Kedves Norbi!
Természetesen elfér a jelenlegi videokártyádból még egy, arra kell csak figyelned, hogy a két VGA az első és a harmadik PCI-Express foglalatban legyen, semmiképpen ne az első kettőben, ugyanis akkor a felső nem fog „levegőt kapni". Az Asus Xonar DX szintén PCI-Express foglalatos, de csak egyetlen szálat használ, így az mehet a legfelső x1-es szlotba.

GTX 480 VS. VILLANYSZÁMLA

A következő érdekes kérdéssel fordulok hozzátok. Egy GTX 480 Twin Frozr-rel rendelkezem és szeretném lecserélni egy azonos, vagy természetesen annál magasabb teljesítményűre. Az oka igen egyszerű, sajnos nagyon sokat fogyaszt, és a szüleim nem tűrik el a magas villanyszámlát. Magát a cserét úgy terveztem, hogy a mostanit eladnám és annak az árából (esetlegesen kiegészítve) venném meg az újat. Szeretném megkérdezni, hogy milyen VGA-t ajánlanátok, valamint, hogy mennyiért tudnám eladni a régi kártyát. Lehetőségem van továbbá arra is, hogy esetlegesen eladom a kártyát (addig az alaplapival üzemelne a gép) és csak később veszem meg az újat.
A válaszotokat előre is köszönöm!
Hű olvasótok: L. ATTILA

Kedves Attila!
A mostani kártyáddal nagyjából megegyező sebességet a Radeon HD7850 produkál, amely bő 100W-tal fogyaszt kevesebbet valós körülmények között, mint a GTX 480. A VGA-d jelenlegi piaci értéke nagyjából 50-55 ezer forint, míg egy vadi új HD7850 legalább 70-be kerül, így adódik a kérdés, hogy ez a fajta csere megéri-e (nyilván előbb vagy utóbb visszajön a különbözet a villanyszámlán, de az nem ebben az évben lesz). Ami lényegesen gyorsabb lenne, az a GTX 680, illetve a Radeon HD7950/7970, de ezek mind 100 ezer forint feletti cédulával bírnak, így én maradnék inkább valami olcsóbb megoldásnál, ha a GTX 480 sebességével meg vagy elégedve.

KONFIG

Sziasztok!
Egy új gépet szeretnék összerakni, amelybe a következő alkatrészek kerülnének:

Processzor: AMD Bulldozer 4x FX-4100 3.6GHz AM3+ vagy AMD Bulldozer x6 FX-6100 3.3GHz AM3+
Alaplap: Asus M5A99X Evo
Memória: Geil 8GB (2x4GB) DDR3 2133Mhz GOC38GB2133C10ADC
Videokártya: Asus Radeon HD6870 DirectCU 1GB 256bit DDR5 PCI-E EAH6870 DC/2DI2S/1GD5
SSD-meghajtó: OCZ Agility 3 240GB SATA3 AGT3-25SAT3-240G

Azt szeretném megtudni, hogy ez az összeállítás ésszerű-e. A konfigurációt főleg 3D-s alkalmazásokra, a legújabb játékokra (ultra magas beállításokkal) használnám. A processzor esetében nem tudom, hogy teljesítményben (esetleg túlhajtással) melyik érné meg jobban. Vagy inkább többet érne áttérni az Intel-es változatra? A videokártyánál pedig nem tudom, hogy 2 GB RAM-mal jobban mennének-e a dolgok, vagy többet érne-e egy teljesen más videokártyát venni...
Remélem minden fontosat leírtam...
Előre is köszönöm a segítséget!
Üdvözlettel, BERECZ BALÁZS

Kedves Balázs!
Először is nem biztos, hogy merevlemez nélkül vennék gépet, pláne nem 240 GB-os belépő kategóriás SSD mellett. Ha a rendszer általános működésének gyorsítása a cél (esetleg pár játék töltési idejének lerövidítése), akkor egy fele ekkora vagy még kisebb flash alapú meghajtó is elegendő (nem beszélve arról, hogy 80 ezer helyett 35-40 ezer forintba kerülnek). Nem érdemes minden adatot az SSD-n tárolni, hiszen erre a célra a merevlemez sokkal-sokkal olcsóbb, és a zenéknek, filmeknek, fotóknak teljesen mindegy, milyen gyors a meghajtó, amin tárolod őket. Az így megtakarított pénzből vehetsz egy 500 GB-os merevlemezt, illetve a HD6870 helyett talán belefér a HD7850 2 GB-os változata is. Az AMD Bulldozer architektúrája nem lett valami ütős, nem mutat túl a korábbi megoldásokon, ráadásul fogyasztása is érezhetően nagyobb, mint az Intel hasonló sebességgel rendelkező megoldásai. Én amondó vagyok, hogy ha nem muszáj, hogy elmondhasd magadról, hogy hatmagos processzort használsz, akkor a lassan kifutónak számító Core i3-2000-es, esetleg a Core i5-2000-es szériából válassz egy szimpatikus CPU-t, és vegyél hozzá egy bármilyen H67-es vagy P67-es alaplapot. Ez a kombináció

nem kerül többe, mint az általad vizionált AMD-s platform, viszont kevesebbet fogyaszt és játékok alatt jellemzően gyorsabb is (főleg ilyen erős VGA-k mellett). Szintén felesleges pénzkidobás a 2133 MHz-es Geil memória, én megmaradnék a klasszikus 1600 MHz-es változatoknál (nyilván azért esett ezekre a választásod, mert az AMD Bulldozer platformja képes kihasználni a nagy sávszélességet).

SHOGUN 2 GÉPIGÉNY

Azzal a kérdéssel fordulok hozzátok, hogy a gépem:
- Gigabyte GA-EP35DS3R alaplap
- Intel Dual Core E7200 2,5GHz
- 4 giga ram
- NVIDIA 84000 GS 1024MB DDR3
- Táp: 400w noname

A videokártyát szeretném kicserélni egy olyanra, ami elég jól el tudná futtatni a Shogun 2-t. Persze lehet, hogy kéne egy tápcsere is bár ezt nem tudom. Válaszotokat előre is köszönöm.
UI: Nagyon jóóóóóóóóóóó a Guru!

Szia!
A tápcsere valóban megfontolandó lehet, a processzorodhoz pedig leginkább passzoló, és még ésszerű anyagi keretek között megvásárolható, jövőbiztos videokártya egy Radeon HD7750 lehet, 25-30 ezer forint körül.

GÉPFEJLESZTÉS MODERN JÁTÉKOKHOZ

Sziasztok! Azzal a kérdéssel fordulok hozzátok, hogy a következő konfigurációmon mit kéne tuningolni, hogy elmenjen rajta pl. a BF 3 elfogadható színvonalon.
Én egy RAM fejlesztésre gondoltam (4 vagy 8Gb?), és talán egy jobb videokártyára.
- Alaplap: ASUS P7H55-M LE
- Processzor: Intel Core i3 540 3066 MHz
- Videokártya: Gigabyte GeForce GT 240 1Gb
- RAM: 2 GB Kingmax (DDR3, 1333 MHz)

Szerintetek mit kéne vennem?
A választ előre is köszönöm.
Ui.: Persze ezt, a lehető legolcsóbban :D
MÁRK

Kedves Márk!
Jól érzed a problémát, valóban a videokártya a szűk keresztmetszet a történetben. A processzorodhoz leginkább ajánlható VGA egy Radeon HD7770 35 ezer forint körül, a memóriabővítést pedig tényleg érdemes meglépni, ne sajnáld a 8 GB-ot, hiszen alig 10 ezer forintból megvan. Ha tényleg csak az elfogadható szint a cél, akkor egy kifutó HD5670 is elég lehet, ára nagyjából fele a HD7770-nek.

LAPTOP VÁSÁRLÁS

Kedves PC Guru Szerkesztőség!
Csak egy kérdést szeretnék feltenni.
Milyen laptopot ajánlanátok nekem 100.000 - 200.000 HUF között?
Ha lehet Acer, Asus, Samsung legyen. Az a fontos hogy nagy szintű (500 GB-nál nagyobbra gondolok) HDD-je legyen, és gyors legyen. Játékra használnám meg netezésre. Ráférjen a Battlefield 3 meg az Assassin's Creedek. Válaszotokat várom.
Hű olvasótok: Bogáromi Máté :-)

Kedves Máté!
Elég tág kategóriát adtál meg, így én alapvetően a Battlefield 3 felől közelítettem meg a dolgot, amely igencsak meg tudja nehezíteni a videokártyák dolgát. Szerencsére processzorból nem nagyon tudsz melléfogni, a legtöbb notebookban már legalább kétmagos AMD, illetve Intel CPU van, én alapvetően utóbbira voksolnék, ha hordozható gépről van szó, teljesítmény szempontjából feltétlenül jobb, sajnos ezt továbbra is be kell látnunk. Abszolút ajánlott vétel a lassan kifutónak tekinthető Acer Aspire 5830TG, amely a híres TimelineX széria oszlopos tagja, és az átlagnál érezhetően jobb minőségű burkolata alatt egy GeForce GT 540M videokártya lakozik egy legalább 500 GB-os merevlemezzel és Core i3, illetve i5 processzorral. Kizárólag operációs rendszerrel együtt vásárolható meg, viszont ennek tükrében a 170-180 ezer forintos vételár nem is tűnhet olyan soknak. Ha a 15,6"-os kijelző nem elég és mindenképpen 17,3" felé húz a szíved, akkor a Lenovo Ideapad G770Ah lehet a te barátod, hiszen a benne található Radeon HD6650M szintén nem egy gyenge videokártya (igaz, a szokásos 1366x768 helyett 1600x900 pixelt kell kiszolgálnia), a sallang pedig nagyjából megegyezik az előbb ismertetett Acer belsejével.

Nagy különbség ugyanakkor, hogy míg az Acerhez kapunk operációs rendszert, addig a Lenovóhoz nem, viszont utóbbi garancia ideje egy év helyett kettő. Ha hasonló teljesítményt szeretnél, de nagyon árérzékeny vagy, akkor a Packard Bell EasyNote TK81-énél jobb vételt aligha találsz. A négymagos mobil AMD Phenom processzorral, illetve 640 GB-os merevlemezzel és Radeon HD6650M videokártyával rendelkező masina még úgy is megáll 140 ezer forint alatt, hogy ezért a pénzért előtelepített Windows 7-es operációs rendszert is kapsz. Természetesen anyagminősége elmarad az előbb ismertetett két készülékétől, illetve az USB 3.0 támogatásról is le kell mondanod. A 200 ezer forint alatti Asus és Samsung gépek főleg azért esnek ki, mert előbbi esetében jellemzően gyenge billentyűzetről kell beszélnünk, utóbbi pedig hiába vívta ki ajánlásunkat (Series 3 – NP300V5A), a GeForce GT 520MX videokártya miatt a Battlefield 3 futtatására korlátozottan alkalmas csak.

GÉP UPDATE

Valahogy úgy hozta az élet, hogy az elmúlt években abszolút kampányszerűen bővítgettem a konfigom ezzel-azzal, és mostanra egy kissé öszvér konstrukció kavarodott ki belőle, amivel ugyan még elvagyok, de azért szeretnék már kicsit korszerűsíteni rajta, mivel az alapjai már az ötödik évüket tapossák lassan. Nem is szaporítom tovább a szót, a jelenlegi vas a következőképpen fest:
- Abit IP35 Pro
- Intel E6600@3GHz proci + Zalman hűtés, de nem ugrik be a pontos típus
- 6GB DDR2-1066 KingMax (sajna nem bootol a gép, ha 830Mhz fölé rakom)
- ASUS GeForce 560 Ti 1GB GDDR5
- Pioneer BDR-206DBK
- M-Audio Audiophile 192 hangkártya
- Chieftec Dragon DX-01BD-U + Corsair HX520W táp
- Samsung SyncMaster 244T TFT
- sok mindenféle vinyó (SATA II, 7200rpm Seagate többnyire)

Gondolom, te is látod, hogy kissé kiegyensúlyozatlan jelenleg szegény, a VGA pl. abszolút nincs kihajtva, ezen (is) szeretnék változtatni... Valami Core i5 vonalban gondolkodom, de nem nagyon követtem mostanában a chipseteket, és amint látod az alaplapom is már egy letűnt kor (és cég) gyermeke. Szóval azt szeretném megkérdezni, milyen proci-RAM-alaplap kombót ajánlasz? RAM-ból 8 giga biztos kell, az alá már nem szívesen mennék. Alaplapból is valami megbízható, minőségi alkatrészekből összerakott darab lenne jó, mivel a gép 24/7-ben szalad, csak akkor szoktam kikapcsolni, ha épp kicserélek benne valamit. A fentebb említett 3 komponensen kívül van esetleg szükség még más cseréjére? Pl. a házat én nagyon szeretem, jó masszív cucc, de sajnos a mai elvárásoknak már nem igazán felel meg. Meg amin erősen gondolkodom még, az egy SSD. Mindezekre olyan 120-150 ezer Ft körüli összeget tudnék szánni. Miket ajánlasz? Előre is köszi, és gratula az egész csapatnak a folyamatos minőségi munkáért, amit hónapról hónapra értünk tesztek!
Üdv, RICHÁRD

Kedves Richárd!
Szerintem bármelyik nem alap kivitelű H67-es/P67-es chipsetre épülő alaplap megteszi, én alapvetően a gyári Intel, illetve az Asrock deszkák híve vagyok manapság (nyilván előbbivel a tuning, mint olyan, elég korlátozottan kivitelezhető). Az Asus és a Gigabyte is le tud tenni az asztalra olyan modelleket, amelyekre az ember elismerően bólint, talán az MSI az a cég, amely kicsit lemaradt a minőség terén az évek során. 30 ezer forintnál többet úgy gondolom, nem éri meg kiadni egyik alaplapért sem, főleg, ha minőségi hangkártyával rendelkezel, processzorból viszont érdemes legalább a négymagos Core i5-öket választani (2000-es széria), ezek is 40-50 ezer forintból megvásárolhatók, és gyári hűtővel is halkan és viszonylag hűvösen tarthatók. SSD-ből talán a Samsung 470-es szériája az, amely lelkiismeret-furdalás nélkül ajánlható (a 64 GB-os 26, a 128 GB-os 46 ezer forint), memóriából pedig a szokásos márkák (Kingston, Kingmax, Corsair, Geil, stb.) a befutók. Ha ezeket mind összeadod, láthatod, hogy még a 128 GB-os SSD-vel is 140 ezer forint alatt maradsz, és egy időre le is tudtad a gépfejlesztést, hiszen a GeForce GTX 560Ti meglehetősen sokára fog elfáradni, főleg, ha végre megkapja CPU fronton, ami jár neki.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

levrov@pcguru.hu

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Megőrült a világ, komolyan mondom, április végén olyan idő van, mintha augusztus eleje lenne. Nagy kár, hogy az ország álló- és folyóvizei nem tudják ilyen gyorsan lekövetni a változást, mert a 13 fokos Dunában vagy a 16 fokos Balatonban bizony még akkor sem fürdenek meg sokan, ha a parton 30-at mutat a hőmérő. Szerencsére a napos idő másra is jó, lehet például barkácsolni. Tudni kell rólam, hogy nem vagyok irigy ember, nagy átlagban pont ott tartok az életemben, ahol szeretnék, így nem zavar, ha valakinek olyanja van, ami nekem nem adatott meg. Általában nem sajnálok semmit másoktól, és nem mondom azt, hogy ejnye, egy olyan izé nekem is milyen jó lenne. De azért azt a csúszdás várat, amit a fiamnak építettünk az apósommal, na, azt még én is elfogadnám. Mérnöki zsenialitásunkat jól jelzi, hogy a konstrukció simán elbír két felnőttet is, a mókafaktornak azonban komoly gátat szab az a tény, hogy akárhogy is próbálkoztam, nem tudtam magam belenyomorítani a csúszdába. A család szerint meghíztam, pedig dehogy: simán csak kinőttem belőle.

PAPÍRGYŰJTÉS

Hello Miguel !

A mi iskolánkban, Veresegyházon, minden áprilisban papírgyűjtés van. Erre én, mint szorgos diák, nem jelentkeztem, de később meggondoltam magam, és lementem segíteni pakolni. Mikor már ott voltam körülbelül 2 órája, érkezett egy szülő, aki miután lemérette a csomagját, odanyomta a kezembe, hogy dobjam be. Ebben a csomagban körülbelül 20 darab PC Guru volt, és jó pár autós magazin. Nekem egyből felcsillant a szemem, és vittem is el őket jó messzire, mert számomra ez elég nagy kincs. Volt pár 95-96-os szám, de a nem is olyan régi 2011/11-es szám is benne volt a csomagban. Pár darab már megvolt az újságokból, azokat elajándékoztam a barátaimnak. Így sikerült megmentenem 20 darab kiváló állapotú PC Gurut amin még szamárfül sem volt, nemhogy szakadás.

Ezért is írtam. Nekem nem lenne szívem egy olyan magazint kidobni, amiért 2000 forintot fizettem, és még nem is rossz. Mert ha *** lett volna, akkor megérteném, de PC Guru... Csak azért, hogy az 5 kilónyi súlyért kapjon 50 forintot. De mindegy is, a lényeg az, hogy már azok a Guruk, amiktől más meg akart válni, az én gyűjteményem becses tagjai!

3 éve folyamatos olvasótok

BENCE

A teljes szerkesztőség nevében beszélek, mikor azt mondom, hogy egy hős vagy (bár nem szép dolog lenyúlni más ember újságját, még akkor sem, ha ő meg akar szabadulni tőle). Amúgy nem olyan nagy csoda, hogy időnként leadják a Gurukat, egyrészt nem kevés helyet foglal el már néhány évfolyamnyi is, magam is épp azon tűnődtem a minap, hogy mit kezdek majd a Guruimmal, ha már nem kell velük megtámasztani ezt-azt a ház körül. Persze előfordulhat, hogy inkább a helyi könyvtáraknak ajánlanám fel, meg aztán nem tudom, mennyire újrahasznosítható papírból készülünk. Érzelmileg nehéz döntés lehet ez, de hidd el, eljön majd a te életedben is az a szakasz, amikor kell a hely, mondjuk egy szélesebb franciaágynak, vagy egy nagyobb kapacitású bárszekrénynek, és akkor lehet, hogy te is elviszed a gyűjteményed egy iskolai papírgyűjtésre. Reménykedjünk benne, hogy akkor is lesz ott egy srác, akinek nagy örömöt okozol majd ezzel.

NYIKORGÓ KAPU

Már egy ideje folyamatosan nyikorog a kapunk, amikor kinyitom! Próbáltam már megolajozni, csavarokat cserélni de még mindig! Mivel lehetne megállítani a nyikorgást?

V. ZOLTÁNNÉ

Nos, két dolog lehet. Az egyik, hogy WD40-nel betetszik fújni, az általában segít, de lehet azt is, hogy egy hegesztéshez értő ismerőssel egy komolyabb varratot oda tetszik tetetni a kapu meg a kapuvas közé, és akkor nincs az az isten, hogy újra nyikorogni kezdjen.

Néha komolyan nem értem a levrov címére érkező leveleket, de remélem, hogy tudtam segíteni. Apropó, nekem sokszor ég a gyomrom, ha paradicsomot eszem, arra tud valaki valami orvosságot? (Ezzel kapcsolatban elmesélem, hogy életemben egyszer telefonbetyárkodtam. Pontosabban én nem is, mert a haverom beszélt, akiből azóta Európa-bajnok kick-boxos lett, de akkor még nagyon nem volt az, és a tűzoltókat hívta. Fülkéből telefonáltunk, két forintot bedobva, és mikor felvette az ügyeletes, a haver belekurjantott, hogy „jöjjenek gyorsan, ég a gyomrom". A telefon túloldalán egy veterán ülhetett, mert rezignált hangon csak annyit mondott: „akkor egyél rá csirkeszart", és letette. Nagyon röhögtünk, és azóta soha nem csináltam ilyen baromságot.)

LEGYEN ÖN IS JEHOVA TANÚJA!

Sziasztok PC Gurusok!

Azért írok, mert a játékhamisítás/lopás sajnos örökzöld téma. Ahogy sokan mások is, én is rendelkezem olyan barátokkal, akik bizony mindig azon vannak, hogy így, vagy úgy, de feltörjék egyes játékok multiplayerét. Hiába is mondanám, hogy én ilyet nem csináltam, mert de, még régebben. De már inkább megveszem a játékokat, hogy ezzel támogassam a készítőket. És amúgy is, senki ne mondja nekem, hogy nem fantasztikus érzés, mikor megjön egy játék, és a celofánt letépve először kinyitjuk, és érezzük a friss achievementek illatát. Na már most év elején új iskola, új közösség. Mikor először beszéltünk ilyesmiről (tehát, hogy ki mivel játszik), rögtön szóba jött, hogy van egy srác, aki szinte az összes Call of Duty multijával játszik. Rögtön meg is kérdeztem, hogy megveszi-e mindig vagy egy törést játszik. Rögtön röhögésben törtek ki, mondván hülyék lesznek megvenni, ha a legrosszabb nettel rendelkező barátunk is egy délután alatt leszedi a legfrissebb játékokat. Meglepődve tapasztaltam még, hogy akinek van *** hozzáférése az nagy király, mivel ott bizony minden fenn van (aki azt mondja nem tudja mi is az az ***, az vagy hazudik, vagy nagyon-nagyon tisztességes barátai vannak csak). Egyik nap mondtam a srácoknak, hogy mivel még egyszer nincs pénzem megvenni a Battlefield 3-mat

(Xboxra már megvan), ezért megveszem a Medal of Honor 2010-et PC-re. Először azt sem tudták, hogy létezik, mivel állítólag ehhez nincs semmi törés, meg persze biztos rossz, csak azért, mert EA. Megmutattam nekik milyen játék is ez. Először persze fintorogtak, de lassan megtetszett nekik. Én persze örültem, hogy tetszik nekik egy olyan játék, amin nincs rajta, hogy Call of Duty. De ez csak fél siker, mivel másnapra már le is szedték és végig is játszották, aztán ment a fikázás... Ez milyen gagyi, mert ez nincs, meg az nincs... Engem annyira nem érintett meg, mivel Xboxon legalább 400 órát tettem bele, és imádtam, ezért gyorsan meg is rendeltem PC-re. Mikor megjött a játék, minden nap ment az orruk alá, hogy milyen jó is az eredeti játék.

Egyik reggel, mikor beértem az iskolába, nagyon meglepődtem. Jött szembe két hardcore CoD-os srác, akik jobban vágják a tört multijátékok listáját, mint a saját adataikat, és a kezembe nyomták a MoH árát. Mondták, hogy megtetszett nekik is a multi, és mikor hazaérek, rendeljem meg nekik. Következő héten meg is jött a játék és azóta is együtt játszunk minden nap. És hogy miért is írtam ezt le? Azért, mert biztos vagyok benne, hogy nem én vagyok az egyetlen, akit kiröhögtek azért, mert eredeti játékkal játszik. Pedig ez nem szégyen, sőt erre lehet büszkének lenni, úgyhogy bárki, aki ezt olvassa, és vannak haverjai, akik a kamu játékokkal szórakoznak, az szépen menjen fel Team Speakre vagy Skype-ra, esetleg msn-re, és addig zrikálja őket, amíg nem vesznek meg egy eredeti játékot, azután már úgyis sűrűbben fogják ezt megtenni. Persze most sokan gondolhatják magukban, hogy „és akinek nincs pénze? Annak nincs más lehetősége!" Pedig bizony van. Nekem sincs mindig 12 ezer forintom a legfrissebb játékra. Én is összespórolgatom. Már most gyűjtök egy ősszel érkező játékra amit kinéztem magamnak, tehát csak elszántság kérdése, hogy mit is szeretnénk!

Mindenkinek további jó játékot!

X360HEJJA2

Huhh, hát mit is lehetne ehhez hozzáfűzni? Én nem mondom, hogy mindenki, aki vett már akár egy eredeti játékot is, az indítson keresztes hadjáratot a haverjai ellen, de tény, hogy ez az egész inkább hozzáállás kérdése. Túlzó elvárás persze, hogy mindig mindent vegyél meg, de azt még a cracker csapatok is odaírják a tört játékok mellé adott file végére, hogy „ha tetszett a játék, vedd meg, és támogasd a fejlesztőket". Nos, ebben nagyon egyet tudok érteni velük.

KI MIVEL, MIN, MIÉRT

Szevasz Miguel!

Érdekelne engem hogy ki mivel játszik a szerkesztők közül. Szerintem lehetne egy ilyen rovat is... Pl. Battlefield 3, Minecraft és ezekről írhatnátok, mik történtek veletek, hogy lehet titeket elérni az adott játékon belül, ilyesmi.

Másik hogy milyen konzolt ajanlotok és miért, gondolkodom hogy veszek egyet..

KOMPAN

Kezdjük az utóbbival: én azt javaslom, hogy nézd meg, a haverjaid milyen konzolon játszanak, és olyat vegyél. Ha ez nem működik, mert a haverok nem játszanak konzolon, akkor nézd meg, melyikhez vannak jobb akciós csomagok, és vedd a neked tetszőt. Ha ez sem segít, akkor ha fej, Xbox 360, ha írás, PS3 (ha elviszi egy sirály, akkor Wii).

Kicsit kiestem a szerkesztőségi életből mostanában, szóval pontosan nem tudom, ki mivel játszik sokat, de az általános érvényű szabály az, hogy mindenki sokat játszik azzal, amiről cikket ír az aktuális Guruban. Persze emellett még vannak konstans szerelmek: Chrisnek a Battlefield, Bate-nek Batman, nekem a Civilization, Wilsonnak az alkohol... Hogy hogy lehet minket elérni? Nos, a srácok steam- és xbox-profiljai nagyjából nyilvánosak, az enyémet meg nem adom meg, mert kellemetlenül ritkán válaszolok az ezeken keresztül érkező kérdésekre és üzenetekre.

HÁROM KÍVÁNSÁG

Sziasztok!

Régóta olvaslak titeket, és a legtöbb cikk részletes, jól van megírva. Szóval nagyon jó az újság. Tudom, hogy a játékok a fő tématok, de láttam már tőletek telefonteszteket is. Az a helyzet, hogy az Androidos telefonok nagyon elterjedtek, az Android is nagyon sokat fejlődött, legnagyobb előnye, hogy olcsó telefonok is használják, és csúcskategóriás készülékek is.

Azonban ez lassan mindenkit összezavar, akik meg eddig nem követték az eseményeket, azt sem tudják hova kapjanak, hiszen minden kategóriában ezernyi telefon létezik. Szerintem sokan megköszönnék, ha lenne egy olyan sorozatotok, amely eligazít ezen telefonok között, és a gyártókról is informál kicsit. Sokan nincsenek tisztában a helyzettel, egy jó barátom nemrég csúnyán melléfogott egy SE Xperia Arc-kal, mert nem volt tisztában a gyártó jelenlegi helyzetével, és ezért eléggé megelepődött amikor kézbe vette könnyű, egymagos processzorral rendelkező, közepes minőségű telefonját, amelyet azelőtt HTC Sensation-höz hasonlított. Hű olvasótok

ALEX

Kedves Alex, minden kívánságod így teljesüljön: pár oldallal előrébb találsz egy cikket Androidos, illetve játékos témában, de ezt csak onnan tudom, hogy Bate előre szólt róla, szóval kérdés, hogy te nagyjából ilyesmire gondoltál-e. Ha nem, akkor mindenképp írj majd ezzel kapcsolatban megint, és finomhangoljuk a rovatot. Mindent az olvasókért!

EJNYE, JOHNBART, EJNYE

Kedves Miguel!

Tudom, nem éppen mai téma, de a januári számot olvasgatva feltűnt, hogy JohnBart a Minecraft hátrányaihoz sorolja a szerverkereső hiányát. A hiány persze nem előny, de ezt csak olyan ember róhatja fel, aki még nem játszott igazi Minecraft szerveren. Mivel a Minecraft egy alapvetően építős játék, nagyon kellemetlen lehet, ha egy szerveren felépítesz valami nagyon bonyolultat, vagy csak egyszerűen szépet, és azt valaki szó nélkül lerombolja. Ezért a legtöbb szerver privát, egy nyilvános szerver működtetése komoly technikai hátteret igényel. Hiszen egy mai játékhoz már alap a szerverkereső, de egy egyszerű FPS-nél más helyzet. Utóbbiban miután lelőtték egymást/megszerezték a zászlót/elfoglalták a bázist/stb., a játéknak vége, indulhat a következő menet. A Minecraftben folyamatos, véget nem érő játék és építkezés folyik, ahol zavaró, ha egy ismeretlen ember csak úgy lerombolja 150 méter magas Hitman pixelartunkat, hogy helyére egy 3x5-ös földkalyibát építsen.

Most hogy így kibeszéltem(írtam) magam egy kérdésem lenne: Ki(k) válaszolnak a Játékmentőövben feltett kérdésekre?

JOGGER

A dolog lényege szerintem az, hogy JohnBartnak azért hiányzik a kereső, mert ő szívesen szétrombolná mások munkáját – köszönjük, hogy rávilágítottál a kollega egy eddig kevéssé ismert, destruktív oldalára.

A Játékmentőöv válaszait Tika adja, de meg ne kérdezzétek, hogy képes minden egyes átkozott kérdésre a jó választ megadni. Mivel még senki sem látta élőben (tényleg nem), könnyen előfordulhat, hogy az öreg Tika egy igen furcsa objektívával megáldott célszámítógép. Persze amíg működik a dolog, felőlem egy homályos kristálygömbből is kiolvashatja a válaszokat.

ÉN EL, MÁSOK IDE

Hát üdvözletem!

Azzal kezdődött az egész, hogy megkaptam a Gurut a postás bácsitól, aki egyébként nem egy finom figura, de kivételesen most nem gyűrte össze a lapot. Volt hozzá egy Amnesia is, szóval mehettem alsókat mosni, de mindent összevetve ez egy nagyon király ötlet volt a részetekről, úgy, ahogy a Gothic 4 is. Már csak a poszter hiányzik, de Bate valamit már közölt a pórnéppel, hogy lesznek, valamikor.

De hadd térjek a tárgyra (gondolom sok ilyen témájú levelet fogsz kapni): olyat olvastam rögtön a 3. oldalon, hogy Miguel felhagy régi életével, vagy ha azzal nem is, de a szerkesztői hivatásával mindenképp. Mivel már hosszú évek óta

olvasgatom a Gurut, találtam magamnak pár szimpatikus arcot, aztán persze jöttek-mentek az emberek, de sose jó, ha egy ilyen ember elhagyja a lapot. Aztán a kezdeti depresszió után realizáltam, hogy továbbra is szerves része leszel a lapnak, ez mindenképpen jó, és ha jól vettem ki, helyedet Wilson kolléga veszi át, sok sikert neki!

Kicsit kitérnék a Mass Effect 3 körüli dolgokra is, nekem kellően levitte a haja-mat a vége, szóval már kellően fogyasztói társadalom vagyok. De pert indítani? Epic Fail kategória. Mindenki beláthatja, hogy voltak hibái, meg butult is a játékmenet, a sztori sem tudott újat nyújtani (és még Choco is lehúzta), de élvezhető még így is. Nagyon.

Viszont örüljünk, mert tartalmas évünk lesz (az első négy hónap sem volt uborkaszezon), nem sorolom fel, hogy mennyi nyálgerjesztő cím fog kijönni, én eddig 16-ot számoltam össze, de ízlések és pofonok, természetesen. És örüljünk, hogy maradsz a lapnál, és továbbra ámokfuthatok a leveleimben, aminek talán még örülsz is.

Lezárásként írhatnék olyanokat, hogy Guru a király és a többi, de úgy is tudjátok, szóval csak annyit, hogy: Sziasztok!

SAW

Na igen, jött pár ilyen levél, de korántsem olyan sok, mint gondolnád. Mikor bejelentettem, hogy lelépek, a többiekkel együtt úgy gondoltuk, hogy nem kell ezt nagydobra verni. Elég volt a közelmúltban a rémhírekből, még véletlenül sem lett volna jó, ha megint az kerekedik ki, hogy megszűnik a lap. Mert dehogy szűnik, sőt Wilson és Mo (merthogy mindketten a helyemre jöttek – hiába no, azért egyetlen földi halandó nem képes megbirkózni az én... oké, abbahagytam) személyében pont jókor jött a vérfrissítés a lapnak. Nekem meg nagyon szükségem volt a változásra, és egyelőre imádom azt, ami az új munkámban van, mert bár játékokról írni nem rossz dolog, azért világhírű kutatókkal, atomfizikusokkal, pszichológusokkal, sőt egy Nobel-díjassal interjút készíteni... Hát, az nem ugyanaz a sportág, na.

Ezzel összefüggésben viszont szinte nulla időm van játszani, így a Mass Effect sokat vitatott vége sem teljesen ismert előttem, de nem is nagyon érdekel, mit gondolnak mások (borzasztó rossz a memóriám, de nem beszéltük már meg ezt az előző hónapban?).

MERT Ő MÉG CSAK MOST 14-5

Csá Miguel!

Megvettem az e havi, jól megérdemelt gurut de felháborodtam. AMNESIA? ÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ!!! Miért pont ez? Imádom a gurut és a levrovot, de így 9 évesen NEM FOGOM HASZNÁLNI A LEMEZT!

LEVI

Hopp, hát igen, erre nem gondoltunk. Vigasztaljon a tudat, hogy 9 év múlva is nagyon jó kis játék lesz az, addig meg add oda az idősebb férfirokonoknak, hogy ne a sarokban porosodjon a lemez! (Nekem amúgy a Forbidden Forest nevű, zseniális C64-es játék volt hasonló. Majd becsináltam a félelemtől – a fák rejtekéből előrohanó, hatalmas pókokra kellett lövöldözni íjjal –, de mindig addig játszottam, amíg a szüleim észre nem vették. Érdekes, olyankor úgy leszidtak mindig, hogy talán még az addig vérszomjas pókok is vigyázzba álltak.)

LETÖLTÉS 1X1

Szia Miguel!

Egy mai iskolai előadás miatt írok neked. A helyi rendőrség emberei egy úgynevezett tájékoztató videóval készültek nekünk, amiben többek között a kalóz oldalakról való letöltés volt a téma. Ne aggódj, ha lehet, én megveszem a játékokat, filmeket, és csak néha, próba céljából töltök le. Érdekes dolgokat hallottunk, miszerint ha például letöltünk egy filmet, játékot és csak mi használjuk, az nem von maga után rendőrségi ügyet (kártérítési per lehetséges), de ha ezt másoljuk vagy megosztjuk, akkor rendőrségi ügy indulhat. Ezzel kapcsolatban lenne a kérésem, hogy légy szíves pontosítsd infóimat a témáról.

BENI

Hű, hát nem vagyok felkent papja a kérdésnek, de nekem is úgy rémlik, hogy az igazi gond akkor kezdődik, amikor vissza is osztod a letöltött csomagokat, arról nem is beszélve, hogy mi van akkor, ha pénzért árulod az illegálisan letöltött cuccokat. (A félreértések elkerülése végett: nem, az sem jó, ha megveszel valamit, azt másolod le, és azt adod el.) Én egyébként úgy vagyok ezzel, hogy nem több ez felesleges csűrés-csavarásnál: ha valami úgy kerül hozzád, hogy az elbirtoklás folyamata nem jogszerű, akkor van okod izgulni, ha meg mindent törvényesen csinálsz, akkor – főleg, ha a számla is megvan – nem lehet bajod. Viszont nagyon helyes, hogy a helyi rendőrök ilyesmivel is foglalkoznak. Ott, ahol én lakom, csak annyira telik, hogy 13 éves kölyköket cseszegetnek két bevásárlókocsi miatt, amit a helyi közértből hoztak el, engedéllyel. Ilyenkor azért elgondolkodik az ember azon, hogy biztos nem véletlenül a rendőrök a hülyék a viccekben. Egyetértesz? Vitatkoznál? Írj levelet, hogy tudjunk rólad!

MIGUEL
LEVROV@PCGURU.HU

HÓNAP LEVELE

Hali Miguel!

Ma hallottam, hogy Magyarországon is bevezette a Youtube a partner licenszt. Ez abból áll, hogy minden 1000. néző után fizet a Youtube a partnernek 2-3 dollárt. Én nagy Minecraftos vagyok, sokat játszok vele, videót is nézek. Megnéztem az egyik angol videófeltöltőt, aki szintén partner és azt látom, hogy 6 és félmillióan (igen, 6 és félmillióan) néztek meg egy olyan videót, amit április 1-én raktak fel. Utánaszámolva ez 13000 dollár (2 dollárral számolva, 3-mal 19500). ez mai forintárfolyamon 2.938.910 forint. És ez csak egyetlen egy videó!!! Erre persze rögtön rávágja az ember: „Hát, igen szerencséje van, megfogta az Isten lábát!", de gondolkodjunk el ezen! Miért kap ennyi pénzt? Lecsupaszítva azért, mert van egy atom gépe és egy kicsit fejlettebb szociális érzéke, mint a többieknek. És a kisember (apámék gépe tíz éve volt középkategóriás, ezért nem merek konfigadatokat mondani {jó persze, a többségnek jobb van}) nem tud erre a szintre lépni, mert ahhoz, hogy Full HD-n toljam BF3-at például elég drága gép kell. És megint csak ott lyukadunk ki, hogy az tud jobb életet élni, akinek már eleve jó. Erről szeretném a véleményedet kérdezni.

Ákos

Nem nagyon vagyok képben a Youtube fizetési rendszerével kapcsolatban, de abból kiindulva, hogy még a legnézettebb videót, a 450 milliós nézettségű Charlie bit my fingert feltöltő házaspár is fél milliót kapott eddig összesen, valami komoly probléma lehet a számításodban. Persze ez is rengeteg pénz, de egyben jól mutatja, hogy nem feltétlenül kell eleve gazdagnak lenni ahhoz, hogy közönségkedvenc legyen a videód, sokkal fontosabb, hogy valami olyat mutass, ami érdekli az embereket. Most például sokan mondják majd, hogy „miért ez a srác lett a hónap levele", de nem zavar. Felismerted, hogy az életben nem mindig azok aratnak sikert, akik megérdemlik, így azt is tudod, hogy az az igazi siker, amiért megdolgozol. Ha ezzel a pár ajándékkal sikerül benned erősíteni ezt a meggyőződést, már megérte az egész. (Már csak azt kell elfogadnod, hogy nem azt kell számolgatni, hogy a másik mennyit keres, arra kell összpontosítani, hogy te még nála is jobban járj valahogy.)

A Hónap levele ezúttal egy PC-s Need for Speed: Shiftet, egy Warhammer Online-os baseballsapkát és egy Gurus pólót ért. Szeretnél nyerni te is? Írj nekünk a levrov@pcguru.hu e-mail címre!

PC Guru már digitálisan is!

Keresd a Dimag rendszerében!

www.dimag.hu/magazin/PC_GURU

Elérhető PC-n, iOS és android készülékeken is!

C.J. SANSOM

A bosszú nyilai

regény • Agave Könyvek

C.J. Samson ismét egy kiváló történelmi krimivel várja az olvasókat, amely a XVI. századba kalauzolja a műfaj szerelmeseit. Miközben a franciák invázióval fenyegetik Angliát, a királyné az ügyvéd Shardlake-et kéri fel, hogy járjon utána egy öngyilkosságnak, amit egy öreg szolgáló fia követett el. A kutakodás nem várt helyekre vezeti a főhőst, és nem csak az élete kerül veszélybe, de kiderül, hogy a bűntény felderítésének is nagyobb a tétje, mint ahogy az elsőre látszott.

GLEN DUNCAN

Az utolsó vérfarkas

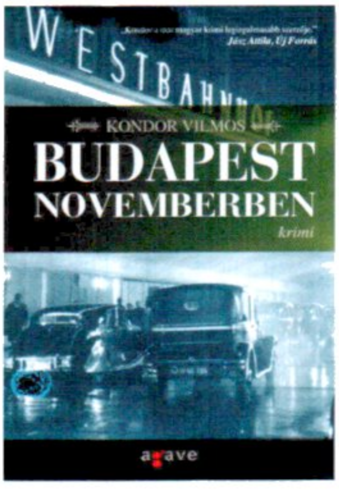
regény • Agave Könyvek

Jake Marlowe az utolsó vérfarkassá válik a Földön, miután fajtársa erőszakos módon elhalálozik. Jake kétszázegy éves, nehezen viseli a magányt, depresszióba esik, és komolyan elgondolkodik azon, hogy véget vet az életének, és ezzel a vérfarkasok létezésének. Akad viszont két csapat, akik nem szeretnék, ha Jake idő előtt távozna az élők sorából, sőt, mindent megtesznek azért, hogy hősünk a következő holdtöltéig életben maradjon.

KONDOR VILMOS

Budapest novemberben

regény • Agave Könyvek

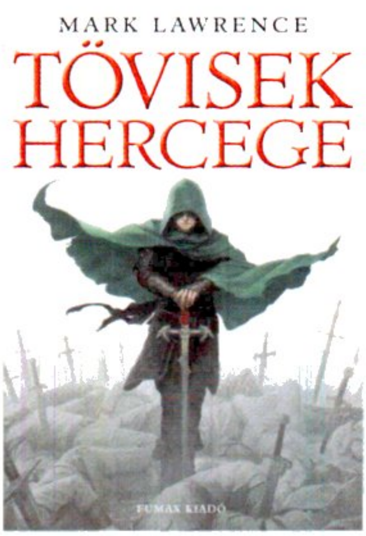


Ötödik, egyben befejező kötetéhez érkezett Kondor Vilmos: Gordon Zsigmond-sorozata, amely ezúttal az '56-os forradalom Budapestjére repíti vissza az olvasót. Hősünknek ezúttal nem a politika bugyraiban, furcsa bűnügyek között kell elmerülnie, hanem a családját kell megvédenie egy gyilkostól. Mindezt egy olyan városban, ahol bármi megtörténhet, és ahol mindennek súlyos ára van.

MARK LAWRENCE

TÖVISEK HERCEGE

Fumax • 336 oldal • 3490 Ft

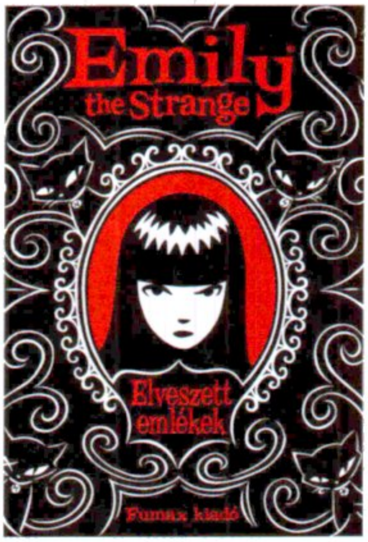


A Fumax Kiadó az Assassin's Creed, a Battlefield és az Uncharted kötetek kiadását követően vett egy hatalmas lélegzetet, és elhagyván a videojátékokon alapuló regények biztonságosnak mondható birodalmát, a fantasy irodalom vizére evezett. A műfaj hazánkban számos jobb és rosszabb kötettel várja az olvasóközönséget, a Fumax azonban biztosra ment, ugyanis egy olyan művel „törtek be" a piacra, amely nem a sablonok mentén igyekszik megragadni a zsáner iránt fogékony közönséget. A Tövisek hercege a Jorg történetét meséli el, aki fiatalon kénytelen végignézni, ahogy öccsét és anyját lemészárolják, majd mikor apja úgy dönt, hogy nem bosszulja meg családtagjait, a 9 éves fiú megszökik és egy kegyetlen rablóbandához szegődik. 13 évesen aztán visszatér apja várába, azzal a céllal, hogy egyesítse az apró királyságokra szakadt birodalmat. Mark Lawrence munkája két okból is lebilincselő: egyrészt, mert egy kegyetlen és realista világot fest le számunkra, ellentmondásos, de mégis izgalmas főhőssel, másrészt maga a regény olyan briliáns módon van megírva, olyan fantasztikusan komor hangulatot áraszt, hogy az ember egész egyszerűen nem tud elszakadni a Tövisek hercegének vezéralakjától, és az őt körülvevő izgalmas világtól. A magával ragadó végeredmény persze nem csak a szerző, de a magyar fordítást jegyző Gy. Horváth László érdeme is, hiszen a magyar kiadás mit sem vesztett erejéből az eredeti verzióhoz képest. Bízunk benne, hogy a folytatást minél hamarabb a kezünkbe vehetjük.

ROB REGER, JESSICA GRUNER

EMILY THE STRANGE: ELVESZETT EMLÉKEK

Fumax • 272 oldal • 2995 Ft



Emily the Strange neve, de leginkább a fizimiskája ismerős lehet sokatok számára, hiszen egy világszerte népszerű brand kulcsfigurájáról van szó. Ruházati termékekről, kiegészítőkről kacsint vissza az emberekre, de találkozhattunk már vele képregényben, videojátékban, képeskönyvben, sőt, még regényalakban is – ez utóbbit hozta most el nekünk a Fumax Kiadó, akik nem csak a fantasy műfajt (lásd a fenti ajánlónkat), de ezzel a kötetükkel a hazai ifjúsági irodalmat is felrázzák egy picit. Emily történetét négy köteten keresztül követheti végig az olvasó, s ebből most az első, az Elveszett emlékek vehető kézbe magyarul. Ahogy azt a cím már megelőlegezi, Emily amnéziás, és egy Feketekő nevű városkában tér magához, miközben fogalma sincs róla, hogy kicsoda ő, hogy került oda, és, hogy egyáltalán mit is kellene tennie ebben a helyzetben. Szerencsére Emily talpraesett lány, gyorsan feltalálja magát, és kalandjait egy napló formájában osztja meg velünk, méghozzá hihetetlenül laza és vicces stílusban – mindezt pedig csak „súlyosbítják" a kissé elnagyolt, de mégis tökéletes illusztrációk, amelyekkel tele van az Elveszett emlékek kötet. Nem titok, hogy Emily elsősorban a gyengébbik nemet veszi célba, de ettől függetlenül a srácok számára is szórakoztató lehet ez a könnyed, de mégis vagány olvasmány. Ha pedig van lány ismerősötök, aki hallott már Emilyről, akkor mindenképpen lepjétek meg ezzel a remek kis olvasmánnyal.

ILIKETRAINS

THE SHALLOWS

Cargo Records ➲ 9 szám

Nincsenek túlságosan elnyújtott éjszakák, korai sötétedés, vagy az örök sötétség/világosság hónapjai, mégis bőven van miből szomorúságot meríteni még Angliában is. Elvégre az iLiKETRAiNS a Cure-hoz hasonlóan abból csinált karriert, hogy mindig nagyon szomorú és mindig depresszíós, méghozzá színvonalasan és hangulatosan. A Shallows-zal ez nem is változik, a banda harmadik nagylemeze továbbra is a mély fájdalomban fürdőzik, de a monotónia csapdáját szerencsére ezúttal is sikerült elkerülni. Ez elsősorban egy új hangzásnak, a könnyű elektronikának tudható be: szinte elképzelhetetlennek tűnt, hogy lehet egy ilyen stílusba, egy ilyen zenei világba ezt belecsempészni, de nemcsak, hogy sikerült, hanem egyenesen hiányzik is a régebbi számokból, ha a Shallows után sikerül visszakanyarodni a diszkográfiához. Nehezen fog menni, mert ez messze 2012 eddigi legjobb korongja. Az iLiKETRAiNS himnusznak is beillő „We Used to Talk" erőfitogtatása, az „In Tongues" lágy pszichedéliája az egyértelmű csúcspont – és pontosan ezzel a két dallal zárul a 9 számnyi tömény, megunhatatlan komorság, kirobbanóan erőteljes gitárrészekkel, lelket simogatóan jó dobolással, mély hangon előadott parádés szövegekkel. Ipari szomorúság, fájdalom és szeretet, eső nélkül, de felejthetetlenül gyönyörű viharfellegekkel.

EZEKET HALLGASD: Beacons // We Used to Talk // In Tongues

MARINA AND THE DIAMONDS

ELECTRA HEART

Atlantic ➲ 12 szám

Nehéz ez a popszakma, még akkor is, ha az ember fia (vagy jelen esetben lánya) valósággal fürdik a multikulturalizmusban, görög és walesi ősökkel, angliai lakhelylyel megáldva. Marina Lambrini Diamandis elsősorban nem erről, hanem az egy éve platinaszőke hajáról, na meg a tavalyi Sziget talán legjobb koncertjéről híres, ahol a 40 fokos kánikulával és a zsúfolásig telt sátorral nem törődve énekelt amerikai zászlós topban, olyan számokat, mint a „Hermit the Frog" vagy az „Oh No!". A címekből könnyen ki is található, hogy Marina nem épp a zenei műveltség magasiskolájához tartozik, de ezért és ezernyi más dologért is lehet szeretni. Például mert remekül csinálja, amit csinál, alig másfél év várakozás után pedig még egy második nekifutásra is tellett. Az Electra Heart alaposan elhúz a Family Jewelstől, annak upbeat, pajkosan vidám hangulatát kíméletlen szintipopra cserélve, ahol nem a játékos szövegek dominálnak, hanem a slágergyanús dallamok és betétek. Nincs is ezzel semmi baj, a „Bubblegum Bitch", a „Homewrecker" vagy a „Primadonna" tökéletesen hozzák az e téren elvárhatót, de a feladott identitás, Katy Perry követte útja nem feltétlenül kellene, hogy követendő példa legyen. Se nem egyedi, se nem új, de legalább egy hétig garantáltan letehetetlen, vagyis igazi egynyári lemez. Ha Marinára érdemes lesz emlékezni, akkor az továbbra is az első korongja miatt lesz.

EZEKET HALLGASD: Bubblegum Bitch // Lies // Teen Idle

SANTIGOLD

MASTER OF MY MAKE-BELIEVE

Atlantic ➲ 11 szám

Björkkel és M.I.A.-val turnézott, a Coldplaynek nyitott, a Yeah Yeah Yeahs-es Karen O-val énekelt, felvezette a Red Hot Chili Peppers amerikai körútját, és más körökben is megfordult, mégse ismered: ő Santigold. Sikerének sikertelensége paradox helyzet, olyan, amibe sok zenész bekerül: hiába köthető a nevükhöz egy-egy zseniális album vagy szám, a népszerűség, az igazi hírnév valahogy nem jön meg velük. Pedig Santigold ezt mindig is megérdemelte volna, a 2008-as, az ízléstelenség határain jócskán túlmutató borítóval megvert Santogold debütlemez az év egyik legeredetibb, legjobb korongja volt, ahol a new wave, az elektronika és a dub egy felfoghatatlanul fülbemászó egyvelegként hozott újat a M.I.A. utáni világba. M.I.A. nevét Santigold kapcsán nem lehet elégszer leírni, szinte mintha ikrek lennének, de a teljes hasonlóság ezúttal nem átok, hanem kifejezetten dicséret – ketten együtt lemezről lemezre tudnak meghökkentően egyedit mutatni. Az albumot nyitó „Go!" túlzás nélkül az év eddigi legjobb popszáma, egyszerre idézi fel a punkrock mozgalom csúcsát és a hiphop/elektro éra színvonalasabbik részét, a lendület és a minőség pedig még utána se csökken. A vendégelőadók nagy halmazát felvonultató, 11 számos etap igazi felüdülés a sztárgyártásba belefásult zeneiparban – pedig van egy új a horizonton. Santigoldnak hívják. Ideje lenne rivaldafényt kapnia!

EZEKET HALLGASD: Go! // This Isn't Our Parade // The Keepers

TOVÁBBI ALBUMAJÁNLATOK

MARILYN MANSON

Born Villain

TENACIOUS D

Rize of the Fenix

CRADLE OF FILTH

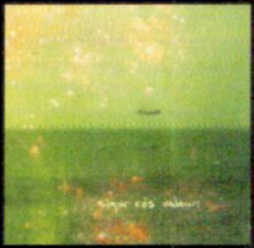
Midnight in the Labyrinth

JACK WHITE

Blunderbuss

SIGUR RÓS

Valtari



BOSSZÚÁLLÓK

ADATOK

RENDEZŐ
Joss Whedon

SZEREPLŐK
Robert Downey Jr., Chris Evans, Scarlett Johansson, Mark Ruffalo, Chris Hemsworth

HOSSZA
142 perc

Évek óta tudjuk, hogy készül, idén áprilisban pedig megérkezett a Bosszúállók (Avengers) című mozi, ami olyan szuperhősöket terel egyetlen filmbe, mint Vasember, Amerika Kapitány, Thor, Sólyomszem, Hulk és a Fekete Özvegy. Habár megvolt a veszélye annak, hogy ennyi karakter el fogja nyomni egymást a vásznon, a rendező Joss Whedon tökéletes arányérzékkel rakta össze a Bosszúállók első közös kalandját, a végeredmény pedig a legjobb szuperhősfilm lett a Sötét Lovag óta. A recept mondhatni klasszikus: hatalmas fenyegetés közelít a Föld felé, a hősöknek egyesíteni kell az erejüket, ám mielőtt végleg összekovácsolódnának, még civakodnak egyet, sőt, összemérik az erejüket. A Bosszúállók moziban mindenkinek megvan a helye és a szerepe, a sztori jól fel van építve, mindenkinek jut legalább egy emlékezetes pillanat, majd a közel százpercnyi szórakoztató felvezetést követően a film maximum sebességre kapcsol, és egy közel negyven perces ostromot varázsol a vászonra, olyat, amitől tényleg eláll az ember lélegzete – és nem csak azért, mert egy kupacban láthatjuk a kedvenc hőseinket. Joss Whedon munkája a popcorn mozi mintapéldája: vicces, tartalmas és látványos, ráadásul még a 3D is működik, tényleg érezzük a több dimenzió adta plusszot a vásznon. Kihagyni nem érdemes, a kérdés inkább az, hogy egymás után hányszor üljünk be rá a moziba.

Helyükön kezelt karakterek, rendes történet, rengeteg poén és hihetetlen látvány.

GURUMÉRLEG

Van egy-két csöpögős jelenet, de ezeket bőven túl lehet élni. A szinkron viszont csapnivaló.

CSATAHAJÓ

ADATOK

RENDEZŐ
Peter Berg

SZEREPLŐK
Liam Neeson, Taylor Kitsch, Alexander Skarsgård, Rihanna, Brooklyn Decker

HOSSZA
131 perc

Pár éve még röhögtünk volna azon, ha a Torpedó (eredeti nevén Battleship) című társasjátékból film készül, azonban 2012-ben ez is megtörtént, és igazából nem csodálkozunk azon, hogy a magyar fordításban Csatahajó lett a film címe, habár a végeredmény szempontjából ez sem kevésbé röhejes. Ha felmerül bennetek a kérdés, hogy egy táblás játékból miképp lehet normális filmet készíteni, akkor a válaszunk egyszerű: sehogy, a Csatahajó ugyanis csak újabb példája a Hollywoodban uralkodó ötlettelenségnek. A sztori szerint (ismét) idegenek akarják megszállni a Földet, és a teljes pusztulást csakis az ellenséghez képest technikailag fejletlen amerikai tengerészet tudja megakadályozni. A cselekményben akadnak ugyan „fordulatok", de ezeket csak a vakok nem látják előre, és igazából tényleg egy látványos mozival van dolgunk, de az ember mégsem tudja maradéktalanul élvezni a vásznon látottakat, ugyanis folyamatosan az jár a fejében, hogy „mi ez a hülyeség"? Ami igazából felfoghatatlan, hogy olyan színészek, mint Liam Neeson, mit keresnek ebben a filmben, az énekesnő Rihannáról nem is beszélve. Ha teljesen ki tudjátok kapcsolni az agyatokat, és imádjátok a látványos csatákat, akkor talán megér egy próbát a Csatahajó, de minden más esetben jobb, ha inkább a Bosszúállókra váltotok jegyet, az ugyanis nem csak jól néz ki, de még értelme is van.

Meg kell hagyni, hogy az ütközetek egészen jól néznek ki, és az idegenek hatalmas gépei is látványosak.

GURUMÉRLEG

Borzasztóan gagyi sztori, és könyörögöm, filmet készíteni a Torpedó című társasból? Nooooormális?

MEGVAN A DÁTUM!

NEM ÚSSZUK MEG NEGYEDIK TRANSFORMERS NÉLKÜL

Igaz ugyan, hogy a harmadik Transformers film is olyan béna lett, mint a második, de a kasszáknál egész vagyonokat kaszált, így semmi meglepő nincs abban, hogy elkészül a negyedik rész is. Ami biztos, hogy ismét Michael Bay fogja irányítani a robotokat, viszont a korábbi szereplők közül senki nem tér majd vissza, így könnyen lehet, hogy egy második trilógia elé nézünk. Ami viszont tuti, az a film bemutatójának a dátuma: 2014. június 27. – talán addigra kiheverjük a 3. rész okozta sokkot.

BE SE MUTATTÁK, DE JÖN A FOLYTATÁS

PÓKEMBER ÚJRA TÁMAD!

Ugyan a The Amazing Spider-Man bemutatójára csak nyáron fog sor kerülni, a gyártó stúdió már most dolgozik a folytatáson, és a forgatókönyvírókat is megtalálta Alex Kurtzman és Roberto Orci személyében. A sietség nem véletlen, a Pókember filmes jogai hamarosan visszaszállnak a Marvelhez, így a Sonynak addig kell lehúzni pár bőrt a falmászóról, amíg még van rá lehetősége. Ezzel persze semmi baj nincs, legalábbis addig, míg a Pókember 3-nál jobb filmeket készítenek.

FANTASZTIKUS NÉGYES REBOOT?

EZÚTTAL VAJON JÓ LESZ?

Az elmúlt tíz évben számos katasztrofálisan rossz képregényfilm készült, és ezek közül is kiemelkedik a Fantasztikus Négyes két része. Ezzel persze Hollywoodban is tisztában vannak, így a Fox Stúdió fejesei egy teljes újrakezdésben gondolkodnak, és a rajongóknak jó hír, hogy a projekt körül felbukkant annak a Josh Tranknek a neve, aki az elmúlt hónapok egyik legjobb szuperhősfilmjét, Az erő krónikáját dirigálta – ha ő kerül a rendezői székbe, akkor mi biztos adunk egy esélyt az új F4-nek!

DRIVE – GÁZT!

DVD / Blu-ray Disc

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1 DVD
1 BLU-RAY

ÁRA
DVD: 3190 Ft
BR: 5990 Ft

MEGJELENÉS
DVD: április 24.
BR: május 24.

A tavalyi év egyik legkellemesebb mozis meglepetése a Drive című film volt, ami a napjainkban agyonsztárolt Ryan Goslingot helyezte egy meglehetősen érdekes és ellentmondásos szerepbe, melynek keretében a színésznek egy kettős életet élő sofőrt kellett megszemélyesítenie. A nappal egyszerű szerelőként és kaszkadőrként tevékenykedő férfi éjszaka bűnözők sofőrjévé vedlik, és amikor a szomszédjában lakó lány családját maffiózók kezdik fenyegetni, Gosling karaktere olyan átalakuláson megy át, amit kezdetben egyáltalán nem néztünk volna ki belőle. A Drive egyszerre visszafogott, de mégis feszültséggel teli és szenvedélyes mozi, olyan történet, amit a keveset beszélő, de mégis kimunkált karakterek töltenek meg élettel. A film áprilistól végre DVD-n is elérhető, ráadásul a lemezt sikerült megtömni jelentős mennyiségű extrával is. A 100 perces mozi mellett dokumentumfilm, négy kisfilm, öt színfalak mögötti videó és két interjú várja a rajongókat, de jutott még hely képgalériának, előzeteseknek és tv-szpotoknak is. Ha tehát szívesen újranéznétek ezt az alkotást, ráadásul még az extrákat sem vetitek meg, akkor a magyar kiadás kiváló választás lehet a számotokra. Persze azoknak sem kell keseregni, akik a Blu-Ray változatra várnak, májusban meg fog érkezni az is, igaz, ennek a kiadásnak a specifikációi a cikkünk írásakor még nem publikusak.

Remek film, tengernyi extra, ráadásul az összes bónusz magyar felirattal lett ellátva.

GURUMÉRLEG

A Blu-Ray változat egy hónapot csúszik, és még nincsenek információk a specifikációkról.

MI: FANTOM PROTOKOLL

DVD / Blu-ray Disc

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1 DVD
1 BLU-RAY
2 BLU-RAY

ÁRA
DVD: 3190 Ft
BR: 6990 Ft
Extra BR: 9990 Ft

MEGJELENÉS
május 3.

Tavaly decemberben került a mozikba a Mission Impossible széria negyedik része, méghozzá Fantom Protokoll alcímmel. Tom Cruise és csapata ezúttal is sikeresen vette az elsőre megoldhatatlannak tűnő akadályokat, és idén májusban újra akcióba szállnak, csak most nem a mozivásznon, hanem DVD-n és Blu-Ray-en. A magyar boltok polcain május 3-tól érhető el a sima egylemezes DVD-kiadás, az egylemezes Blu-Ray változat, illetve az ínyenceknek szánt dupla lemezes BR, ami ráadásul csinos fémdobozos kiszerelésben lesz megvásárolható (nem olcsón, nagyjából 10000 forintért). Az egyes kiadások minősége vegyes, hiszen a DVD-n a film mellett csupán néhány kimaradt jelenet és egy kisfilm kapott helyet. Ennél egy fokkal jobb a sima BR-változat, ott ugyanis ezeken felül még kapunk egy alternatív kezdést és egy dokumentumfilmet is. A legtöbb bónusz természetesen az extra Blu-Ray kiadásra került, ott ugyanis találhatunk egy második korongot is, amin további kisfilmek (összesen 9, a kulisszatitkokról) és plusz egy dokumentumfilm várja azokat, akik mindent tudni szeretnének a Fantom Protokoll elkészítésének körülményeiről. A választás lehetősége tehát adott, az igényeknek csakis a pénztárca szabhat határt, már csak azért is, mert mindhárom kiadásban magyar feliratot kaptak az extrák!

Lehet válogatni a különböző kiadások között, és minden extra magyar feliratos.

GURUMÉRLEG

A DVD-kiadáson nem vitték túlzásba az extrákat, a 2 BR pedig a fémdoboz ellenére is igen drága.

NEED FOR SPEED MOZIFILM

A HALÁLOS IRAMBAN UTÁN SZABADON?

Miközben a neten futótűzként terjed a pletyka, hogy idén ősszel megjelenik a Need for Speed: Most Wanted 2, addig az EA sem pihen, hiszen felfogadták John Gatins producert, hogy próbáljon meg összehozni egy NFS alapú mozifilmet. Ugyan az ötlet még csak a tervezési fázisban van, de nagyon úgy tűnik, hogy a Paramount Studios már rá is harapott a témára. Mi azért reméljük, hogy ha elkészül a film, azért jobb lesz, mint az EA legutóbbi autós játéka, a Need for Speed: The Run...

TRON ELŐSZÖR ANIMÁCIÓS FORMÁBAN

HAMAROSAN DEBÜTÁL A TRON: UPRISING

Habár a Tron: Örökség nem volt hatalmas siker, ennek ellenére a gyártó stúdió továbbra is ragaszkodik a harmadik rész elkészítéséhez. Bár magáról a filmről még semmi nem derült ki, a Tron nevet nem hagyják kihűlni, hiszen hamarosan látható lesz a Tron: Uprising című animációs sorozat, amelyben egy Beck nevezetű program lesz a főhős, aki a Clu 2 elleni felkelést fogja vezetni. Az első videók ígéretesek, érdemes rákeresni a sorozatra az interneten.

ÚJ RENDEZŐ AZ ÉHEZŐK VIADALÁNÁL

MÉG KI SE HŰLT A SZÉK, DE MÁR ITT AZ ÚJ DIREKTOR

A múlt hónapban már írtunk az Éhezők viadala című filmről, amely az elmúlt négy hétben hihetetlen összegeket kaszált a mozipénztáraknál. A gyártó stúdió persze minél hamarabb szeretné elkészíteni a folytatást, azonban az első rész rendezője jelezte, hogy ő már nem vállalja a további epizódokat. Hollywoodban persze gyorsan reagáltak a dologra, és már meg is van az új direktor, méghozzá Francis Lawrence, aki eddig olyan filmeket tett le az asztalra, mint a Legenda vagyok, vagy a Constantine – A démonvadász.

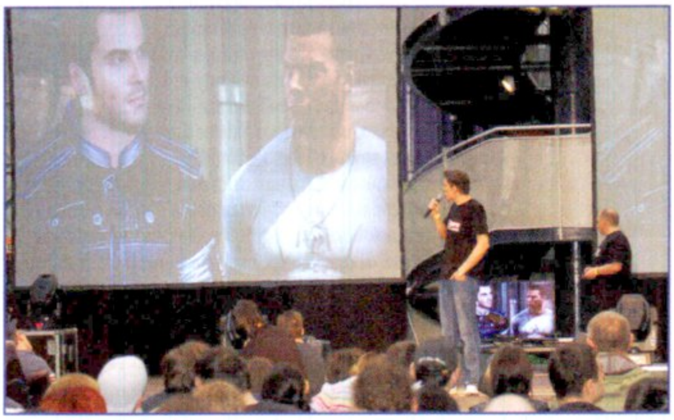
FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető az egyik legnagyobb közösségi portálon, a Facebookon is, jelenleg már **több mint 13000 olvasónk** követ minket a világ legnagyobb közösségi hálózatában, és ha te magad még nem tetted, akkor érdemes lesz csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információ-morzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből, kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz. Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, és egyszerűen nyomni egy Like-ot (magyar verzióban Tetsziket), és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

KÉPEK A PC GURU SZERKESZTŐSÉG ÉLETÉBŐL

A PC Guru csapat egy része, amint a PlayIT-en várják az olvasókat.

Bate éppen a PlayIT-es Kinect Star Wars bemutatóban segédkezik.



Szintén PlayIT, Chris és Chocho éppen Mass Effect 3 bemutatót tartanak.

Pár nappal a lapleadás előtt új irodába költöztünk. Ilyen az új hely.

SZAVAZÁS A FACEBOOKON

Hónapól hónapra igyekszünk az olvasók kedvében járni, és tavaly azt találtuk ki a szerkesztőségben, hogy mostantól minden hónapban felteszünk egy viszonylag régebbi számot a **DVD-melléklet**re, megmutatva, hogy milyen volt évekkel ezelőtt a kedvenc magazinotok, a **PC Guru**. Most is a **Facebookot** használtuk, hogy megkérdezzük az olvasókat, melyik régi számunkat látnák szívesen a lemezmellékleten. A **2001/01**-es, a **2002/12**-es, a **2004/01**-es, a **2004/02**-ws és a **2004/04**-es PC Gurukra lehetett szavazni, és ezúttal a **2004/01**-as számunk nyert, amit most annak rendje és módja szerint meg is találhattok a DVD mellékleten. Szavazás természetesen májusban is lesz, régi és még régebbi számokkal, ha szeretnéd, hogy rajtad is múljon, mi kerül a következő számunk DVD mellékletére, akkor figyeld a Facebookot, és szavazz te is.

2001/01

2002/12

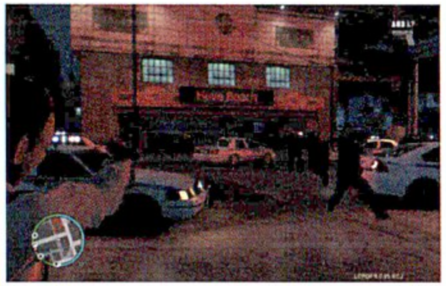
2004/01

2004/02

2004/04

Nemcsak a Facebookon találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod a www.twitter.com weblapon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin oldalon, és egyszerűen rányomni a „Follow" gombra.

GTA IV - RENDŐRSÉGI RIADÓ játék mod



Magazinunk 68. oldalán bemutatunk két nagyon jól sikerült modot mindenki kedvenc autós-tolvajos-bűnözős játékához, a GTA IV-hez. Az LCPD First Resonse és a Police Pursuit névre keresztelt kiegészítések pontosan azt nyújtják, amit a címük is sejtet: végre a jó fiúk oldaláról is megismerhetjük Liberty City utcáit, szirénával, bűnüldözéssel, meg mindennel, ami ilyenkor dukál. A két modot megtalálhatjátok a DVD-melléklet EXTRA könyvtárában, a csomagokban útmutatót is fellelhet-tek a telepítésükhöz.

PC GURU LIVE videotesztek

Ebben a májusban igazán kitettünk magunkért, ugyanis nem kevesebb, mint nyolc játékról sikerült videobemutatót készítenünk. DVD-mellékletünkön közel 2GB-ot szenteltünk ennek a témának, hiszen olyan játékokból sikerült mozgóképeket rögzítenünk, mint az ingyenesen játszható Tribes: Ascend, a Telltale legújabb kalandjátéka, a The Walking Dead, vagy a nemrég megjelent kalózos szerepjáték, a Risen 2. Ne feledjétek, hogy amennyiben régebbi tesztjeinkre is kíváncsiak vagytok, látogas-sátok meg YouTube csatornánkat (youtube.com/pcguruonline)!

TURKÁLÓ ingyenes irodai programcsomag

Amennyiben teljes játékunk olyan barátságos méretű, mint a jelenlegi Nail'd, sosem feledkezünk meg Turkáló rovatunkról, ahova rengeteg hasznos felhasználói program, valamint a legfrissebb videokártya driverek is felkerülnek. Válogatásunkban sok új verziót találhattok kedvenc programjainkból, többek közt képkezelők, vírusirtók és médialejátszók várják a telepítést. Friss kiadás érkezett az ingyenes irodai programcsomagból, a LibreOffice-ból is, mely még mindig ingyenes és szabadon terjeszthető - remek alternatívát jelent a méregdrága konkurenshez képest.

PC GURU LIVE Külvilág

Végre kisütött a nap (mit kisütött, kirobbant az égből!), mi pedig ennek apropójából fogtuk magunkat, s levánszo-rogtunk a közeli parkba, hogy egy kis D-vitamin kerüljön a szervezetünkbe. Ha pedig már ott voltunk, készítettünk egy összeállítást a közelgő filmkínálatból, magyarán bemutatunk négy érdekesnek ígérkező alkotást, melyek valamikor a nyáron kerülnek vetítésre. Bár Bate és Mo a legtöbb esetben csak a szájukat húzzák az előzetesek láttán, higgyétek el, ott lesznek a vetítés első hetében mindegyikénél!

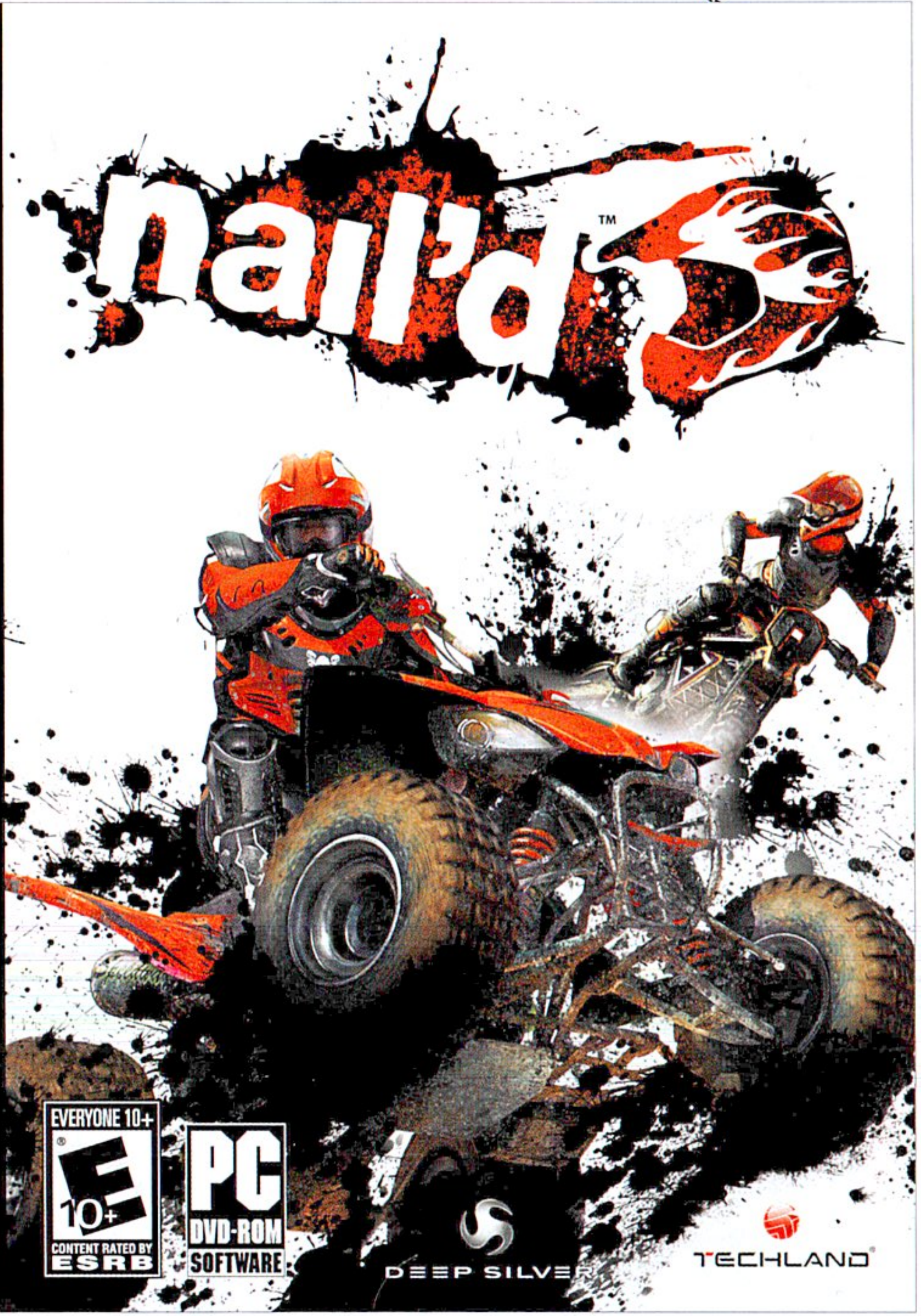
VIDEOTESZTEK A DVD-N

Dragon's Dogma • Resident Evil: Operation Raccoon City • Ridge Racer: Unbounded • Risen 2: Dark Waters • Shoot Many Robots • The Walking Dead • Tribes: Ascend • Total War: Shogun 2 - Fall of the Samurai

2012/06

NAIL'D

PC GURU DVD



ÍZELÍTŐ Következő számunk tartalmából

Diablo III

TESZT A Blizzard 2005. óta készülő kultikus akció-szerepjátékát a rajongók úgy várják, mint a messiást. Nem is csoda, hiszen Menedékföldét ismét a Gonosz fenyegeti, úgyhogy itt az idő, hogy egy barbár, egy varázsló, egy boszorkánydoktor, egy szerzetes, vagy netán egy démon vadász bőrébe bújva szembeszálljunk a sötétség minden elárasztó erőivel.

DIRT Showdown

TESZT Május végén jelenik meg a Codemasters vadonatúj játéka, a DiRT sorozat kvázi folytatása, mely a rallyk helyett ezúttal a roncsderbik világába vezeti majd az autók és a sebesség szerelmeseit. Szigorúan arcade jellegű száguldásra kell készülni, melyben nem az időeredmények vagy az ideális ívben bevett kanyarok, hanem az ellenfelek rommá zúzása lesz a cél. Na de hová tűnt Colin McRae?

Call of Duty: Black Ops 2

BEMUTATÓ Éppen lapzártakor indult meg a „szivárgás" az Activision PC-re, PlayStation 3-ra és Xbox 360-ra egyaránt megjelenő, 21. századi hidegháborút ígérő alkotásával kapcsolatban. A legfontosabb infókat a következő számunkban természetesen megosztjuk majd veletek.

LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES

TESZT Ha nincs pénzed egy egzotikus nyári utazásra, akkor júniusban inkább tégy látogatást a kockákból épült Gotham Cityben! Annyi bizonyos, hogy az önfeledt szórakozás itt sem marad el, hiszen a Traveller's Tales műhelyében készülő, LEGO-szuperhősök és gonoszok egész sorát felvonultató platformjáték az egyik legjobbnak ígérkezik a sorozatban.

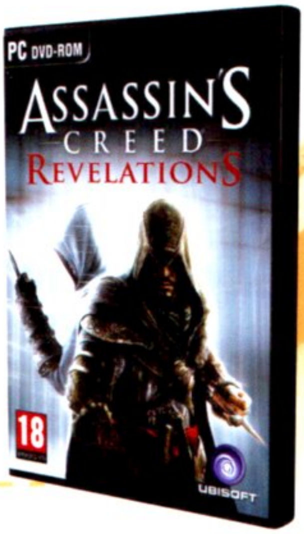
KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

JÚNIUS 07-ÉN

JELENIK MEG!

Előfizetési akciók a PC Gurunál!

PC Guru előfizetés + Assasssin's Creed: Revelations



Negyedéves	(3 lapszám):	7.995,-
Féléves	(6 lapszám):	11.500,-
Éves	(12 lapszám):	19.990,-

PC Guru éves előfizetés + Mass Effect 3

PC-s játékkal	(12 lapszám):	19.990,-
Konzolos játékkal	(12 lapszám):	22.990,-

Meglévő előfizetőink kedvezménnyel hosszabbíthatják meg előfizetésüket!

Bővebb információ: www.pcguru.hu/webshop

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni, a Mass Effect 3 postázásának várható időpontja: 2012. március 12.
3.) A Mass Effect 3 játékot csak a játék megjelenését követően tudjuk postázni az előfizetőinknek.
4.) A meglévő folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu email címen vagy a 06-20/599-4697-es telefonszámon.

JELEN SZÁMUNK TARTALMÁBÓL:

6000 FT ÉRTÉKŰ TELJES JÁTÉK A DVD MELLÉKLETEN

22 TESZT ÉS 10 BEMUTATÓ, TÖBBEK KÖZÖTT:

GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

A régóta pihenő Ghost Recon egy a jövő hadviselését bemutató epizóddal tér vissza, amiben tökéletesen megfér egymás mellett a taktikus előrenyomulás és a lendületes játékmenet.

LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES

Lehetőségünk volt kipróbálni a LEGO Batman nyáron érkező folytatását, és a tapasztalataink alapján ez lehet az eddig készült legjobb LEGO kaland. Vigyázat, DC szuperhősök a fedélzeten!

THE WALKING DEAD

A világszerte népszerű képregény élőhalottaktől hemzsegő világa ezúttal egy videojátékban kel életre, kemény döntéseket és libabőrös hangulatot biztosítva a játékosok számára. Csak óvatosan, nehogy te is megfertőződj!

CRYSIS 3

A videokártyákat az utolsó leheletükig nyúzó sorozat harmadik része ismét New Yorkban játszódik, azonban húsz évvel a második epizód történései után. Vajon mit tartogat számunkra a jövő? Cikkünkből sok minden kiderül.

DRAGON'S DOGMA

A Capcom akció-szerepjátéka üde színfolt a hasonló műfajú programok palettáján, egyedi, eddig sosem látott megoldásokkal, és egészen lenyűgöző küzdelmekkel. Mitikus lények minden sarkon, már csak le kell csapni őket.

PROTOTYPE 2

Három évvel az első rész után ismét visszatérünk a karanténba zárt New Yorkba, hogy egy vadonatúj főhőssel, de ismerős játékelemek közepette szálljunk szembe egy egész városnyi katonával és fertőzöttel.

8 VIDEOTESZT A DVD KORONGON:

- Dragon's Dogma
- Shoot Many Robots
- The Walking Dead
- Tribes: Ascend
- Resident Evil: Operation Raccoon City
- Ridge Racer: Unbounded
- Total War: Shogun 2 – Fall of the Samurai
- Risen 2: Dark Waters